DERGİMİZİN 15. YAŞI KUTLU OLSUN!

Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Kasım 2022/11 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 181 • ISSN: 1307-8933

İNCELEDİK
MOUNT& BLADE II BANNERLORD

GOD OF WAR RAGNARÖK

KUZEYDEN BEKLEDİĞİMİZ HABER GELDİ

A PLAGUE TALE: REQUIEM • GOTHAM KNIGHTS • **CALL OF DUTY:** MODERN WARFARE 2
VICTORIA 3 • **VALKYRIE ELYSIUM**




SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE
OYUNLARLA UYGARLIK KRONOLOJİSİ
RAGE 2 CENAZEYİ KALDIRALIM MI?
Oyungezer
BORDERLANDS 3







İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

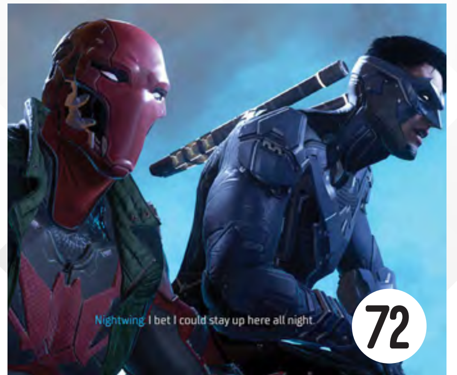


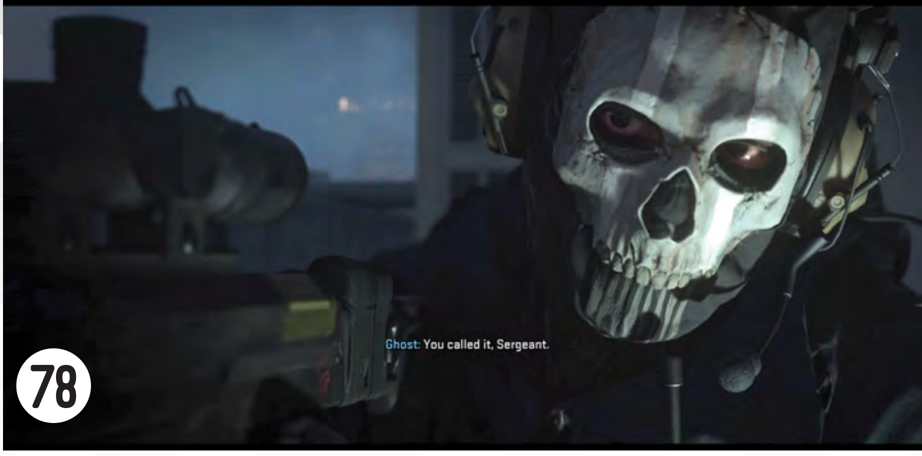




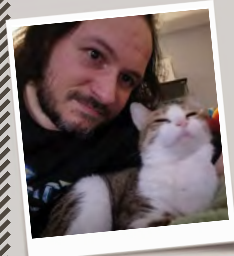








34
KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Pardon, zaman ve mekânla ilgili konuları kime havale ediyorduk? Arada bir yavaşlatma tuşuna basılmaya ihtiyacı var çünkü sanırım. Daha dün gibi elimize doğan Oyungezer bebek bugün 15. yaşına giriyor çünkü artık. Ben şahsen inanmakta zorluk çektiğimden bütün ekibi "15 sene oldu mu ya gerçekten? Söyle bakalım, 15 sene önce OGZ'nin ilk sayısı çıkarken ne yapıyordun?!" diye sorguya çektim; hoş ve nostaljik bir mini-dosya çıktı oradan ama aynı soruyu size de yönelteyim: Siz 15 sene önce, Oyungezer'in ilk sayısıyla ilgili neler hatırlıyorsunuz? Cevaplarınızı selam@oyungezer.com.tr'ye atarsanız önümüzdeki sayıda belki onları da yad ederiz birlikte.

Zamanın yavaşlamaya ihtiyacı varsa bizim de biraz hızlanmaya ihtiyacımız var, farkındayız. Bu ay biraz ekstra geciktik. Biraz yavaş olabiliriz ama yaptığımız iş sonuç olarak güzel olsun istiyoruz. Bu da bizi zaman zaman "Ya bu elimizdeki yazıları önümüzdeki aya atmak yerine bu sayıya koysak daha mı iyi olur?" diye bizi son dakikada her şeyi hazır ve bitmiş dergiye kafadan bir forma içerik daha sokmaya itiyor işte böyle. Biliyoruz beklettik ama umuyoruz ki beklediğinize değen bir sayı olacak. Zira başta özel bir röportaj da içeren God of War: Ragnarök olmak üzere nur topu gibi 21 tane incelememiz var bu ay! Dolu dolu ALT'ımız, Cadılar Bayramı özel dosyamızla Meddya'mız da cabası. Pasta ikram edemedik ama içerik açısından karnınızı doyurmaya niyetliyiz yani.

Neyse, sonuç olarak iyi ki 15. yaşımızı kutlamak için buradasın sevgili okur! Daha birlikte nice yaşlara! :)

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ

MİSAFİR EDİTÖR:

ERCE GÜVEN

Ben de diyorum geçen ay bir "misafir" şeysi yazdırdılar bana neyin nesi bu diye. Sonra Can'dan gelen, bölümün adıyla son derece çelişkili biçimde selamsız sabahsız bir mesajla aydınlanma yaşadım. Yalan yalan, o anda da yaşamadım aydınlanmayı. Dergiye falan baktım yine neymiş ki bu diye. Yıllar sonra hyper-casual'dan casual yazarlığa dönünce oluyor böyle şeyler. Ama ne yalan söyleyeyim pek de özlemişim bir şeyler karalamayı.



AY SENE BİTİYOR HAYIRDIR?! Ekim ayı benim için o kadar koşuşturmalı bir ay oldu ki, nasıl geçtiğini çözümleyemeden bitti. E şimdi Kasım da bol oyunlu geçecek, hakeza Aralık da… E Game of the Year falan derken BİTTİ SENE BİTTİiiiii!!!! *1 dakikalık varoluşsal kriz duruşu*

Misafirin önerisi

Muhtemelen Oyungezer kitlesi zaten biliyordur da ya izlemeyen varsa Amazon'un The Legend of Vox Machina'sını derhal, hızlıca, yarından tezi yok şekilde izleyiversin. Şimdi "Oooo günaydın" diyenlerinizi duyar gibiyim de daha yeni misafir ettiler beni bu satırlara o yüzden şimdi tavsiye veriyorum. Yoksa abime sorabilirsiniz. İzler izlemez yıktıydım WhatsApp'ını başına izlesin diye. (ERCE GÜVEEEEN!! CRITICAL ROLE'CUSUN VE SÖYLEMİYORSUUUUN!!! AYIIIIIP!!! -G.)

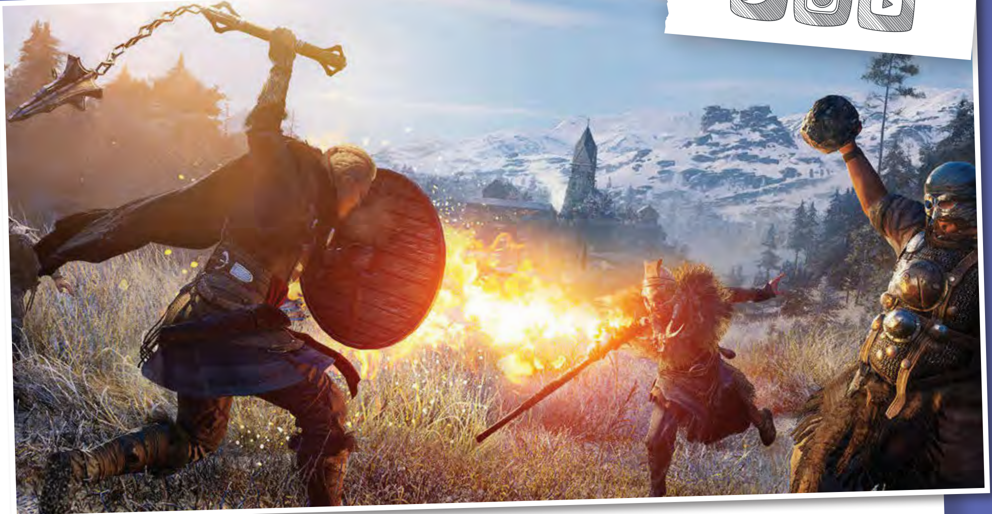


Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Selam OGZ

Cem Demir



Her yıl Ekim ayında başıma gelen şey geldi yine. Google'dan e-posta geldi, hesabınızdan şu kadar para çekilip aboneliğiniz yenilemiştir, laaan Xhamster yedim seni diye bir hışımla girince Playstore'a bakıyorum ki Magzter ve Oyungezer aboneliğiymiş o. 😀 He diyorum, her şeyin saçma kısa TikTok tarzında saçma ve hızlı tüketilir videoya döndüğü devirde kaliteli yazın üreten bi' bu insanlar kaldı. Üç kuruş abonelikle ben batmam ama belki bu kalite devam eder. 😌 Sonra başlıyorum eski okumadığım sayıları okumaya.

Yaş 45, işler güçler vs. deyince eskisi gibi oyun oynanmıyor(du). Boşandım. Artık işten sonra vaktim daha çok. Bekar gençlere abi tavsiyesi, evlenmeyin olm/kızım. Asosyal olun, oyun oynayın. İnsanoğlu ortalama ömrü bundan 100 yıl öncesine kadar 40 idi. Vakit dardı, hemen evlenip üremek lazımdı. Şimdi 75'ten kapı açıyorlar. Ve insan yaşlandıkça daha çekilmez oluyor, sonsuza dek ne mutlu olursun, daha önemlisi ne de mutlu edebilirsin. Hem sana, ilişki yaşadığın kişiye yazık etme. Buraya kadardı sosyal içerikli meşaz 😝, oyun soralım:

Gülhis: Cem hoş geldin, sefalar getirdin. Keşke ben de kafamı dinliyorum, oyunuma bakıyorum diyebilseydim ama vallahi okuldayken daha çok oynuyordum galiba. Bir de çoluğum çocuğum olsa herhalde pestilim çıkardı. Annem beni, benim şu an olduğum yaşta doğurmuş. O nedenle son zamanlarda daha çok düşünüyorum ben de bu işi. Tıp da gelişti, biyolojik saat eskisi kadar çabuk tiklemiyor, oyununuzu oynayın sonra çocuk yaparsınız. :p

Erce: Yahu bir tek bende mi tersine işledi bu süreç? Full House modunda takılırken daha çok oyun oynuyordum ben. 😊 Tamam fırça yiyorduk sürekli hatta kanepede uyumaya mahkûm edilmişliğim de vardır ama daha çok oyun oynuyordum kesinlikle. Şimdi iş güç gereği tek başıma yaşarken inan elim gitmiyor birçok oyuna. Backlog olmuş çarşaf gibi. Zaman kısa olunca daha bir kıymetli oluyor herhalde. Ona bağlıyorum ben.

Nedir insanların Ubisoft'tan hıncını alamadığı? Assassin's Creed serisi efsane olmadı mı ya örneğin? Abicim biz ne saçma oyunlar oynadık zamanında. Grafik mükemmel, lore zaten efsane. Origins, hele Odyssey, Valhalla hepsinde inanılmaz bir tarih bilgisi var. Antik Yunan'da gezmek muhteşemdi. Ben o heykellerin falan hep rengarenk olduğunu bilmiyordum misal, hani tarih okuduğunu sanan birisiydim. 2000 yılda boya falan kalmıyor tabii. En dandik olan Valhalla, koskoca Antik Yunan kültürü nere Sakson İngilteresi nere tabii. Onda bile Roma harabeleri, Sakson ve Viking yapıları çok güzel resmedilmişti. Üçünde de yan görevler ana görevden harikaydı.

Socrates ile demagoji yapmak müthiş keyif örneğin. Valhalla'da "Smack my bishop"ta gülmekten öldüm (RIP Keith Flint ☹️, herif harbiden de Prodigy idi). Dedim ya insanlar TikTok havasında tüketici ve doyumsuz olmuş. Müthiş bir emek, ekip çalışması ve kalite var ve değeri bilinmiyor bence. Artık assasin değiliz, TPS dövüş oyunu oldu falan diyene sözler hazırladım, burada edilmez

Far Cry 5 efsanesinden sonra FarCry 6 çok yavan kaldı kabul ama onda bile devrim ve amacını iyi sorgulatıyordu.



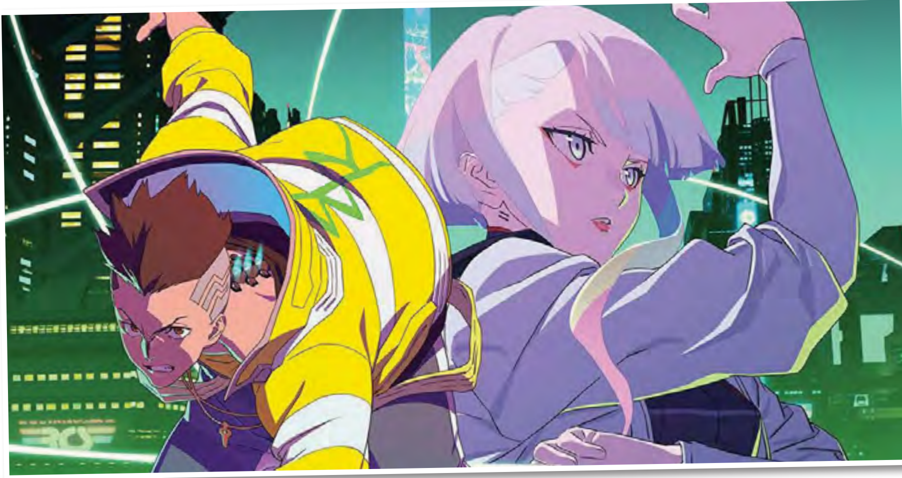
Gülhis: AMA DEĞİLİZ ASSASSİN!!! *hazırlanan sözler çıkarılır* Ben de son çıkan RYO üçlemesini beğendim ama insan senelerce oynayınca serinin geçtiği aşamaları da görüp, hatalı bulduğu yerleri işaret etmeden duramıyor. Hele de işi oyun incelemek olunca. Ubisoft çevre tasarımı konusunda çok başarılı, oynanışı bir şekilde keyifli tutmayı da başarıyor. Fakat son zamanlarda ne oyunu yapmak istedikleri konusunda biraz kafaları karışıktı. Bunu da fark ettiler ve böleceklerini söylüyorlar oyun mekanikleri (suikastçilik, RYO, multi…) ama bekleyip göreceğiz bakalım. Mirage'a bağladık umutlarımızı.

(Yine de günümüz kısımlarını komple çıkartıp Infinity'de yine isimsiz cisimsiz karakterlere tıkmasalar iyiydi ya. Çok tadımı kaçırdı o haber benim :(-Can)

Erce: Ubisoft'u ben de pek sevmiyorum aslında. EA'i de sevmiyorum. Activision'ı da sevmiyorum. Ama sevmeme nedenim bu adamların beceriksiz olmaları ya da kötü oyun yapmaları değil; hep aynı oyunu yapıyor olmaları. Yani bahsettiğin 3 AC oyununda hiç mi "re-skin" havası yok sence? Kabahat geliştiricilerin değil yöneticilerin tabii. "Halk bunu istiyor" diyerek basıyorlar geliştiricilerin kafasına. Belki de bu yüzden en yaratıcı fikirler Indie firmalardan çıkıyor.

Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



Neyse kısa keseyim yoksa abim gelip hepimize Indie dersi vermeye kalkar. Ne de olsa her yıl yüzlerce saat gömüyor adını sanını duymadığım şeylere.

CyberPunk Edgerunner izlediniz mi? Tabii ki izlediniz. Vinland Saga ve Dorohedoro'nun yeni sezonlarını beklediğim zamanda ilaç gibi gelen bir animeydi. Cyberpunk 2077 indirimde almış az oynayıp güzel zamanda oynarım demiştim. RTX3060'lı laptop var iş için aldığım (he evet iş için, yersen). Edgerunner izleyince nasıl canım çekti, açtım oyunu ve kapatamadım. Yine ilmek ilmek okunmuş interaktif görsel sanat eseri vardı. (Ben yeni dönem açık dünya oyunlarına öyle diyorum, oyun bizim zamanında ataricide oynadığımız Street Fighter 2buçuk falana denir). Bu kadar mı buglı çıktı bu oyun? Herkes yerden yere vurdu. Yani JigJig Street falan kalabalık yerlere girince bende de takıldı falan, ama oyunu 3440x1440 çözünürlükte 50-60 FPS oynadım onun dışında. Witcher 3, 300 saat üstünde gömmüştüm. CP2077, Witcher 3'ten daha güzeldi benim şahsi görüşüm. Gerçekten gün geçtikçe insanlar doyumsuzlaşıyor galiba. CP2077 geçen hafta bitti, bitti ve ben g@t gibi kaldım affedersiniz. Nomad başladım, pata küte copperhead ilen daldım. Tech corpo suikastçi, ya da Streetkid netrunner yine oynarım herhalde. Zaman geçsin. CP2077 yerine ne koyayım peki arada?

Gülhis: Vallahi evet buglı çıkmıştı ama ilk buglı çıkan oyun da değildi. Asıl bu kadar tepki almasının sebebi (ki o dönemleri yakın takip etmiş birisi olarak söylüyorum) insanlara sundukларından çok daha başka bir oyun vaat etmiş olmalarıydı. İşte RYO türünü şöyle yeniden yaratacak, böyle yaşayan dünyası olacak… Bunların üstüne bir de oynanışın önüne geçen buglar, PS4'te çalışmaması, CDPR çalışanlarının geliştirme süreciyle ilgili açıkladıkları düzensizlikler falan gelince… Çok daha az hype yaratıp, biraz da erteleselerdi ortaya çok daha iyi karşılanan bir oyun çıkacaktı. İyi toparlamış diye duydum ama.

Erce: Heheh.. Ben CP'den çok laptop olayına takıldım. "İş için laptop" olayı efsanedir ya. Ben yıllarca yaptım o işi. Şirketlere bile aldırdım bunun şusu güzel busu güzel diye, öğle aralarında Diablo oynardım deli gibi 😊 Hey gidi... CP'ye dönersek bir önceki Ubisoft olayıyla birleşelim madem. Kesin oynamışşsındır ama Immortals Fenyx Rising oyna eğer yolun düşmediyse.

Ben kısa süre SW:Old Republic haricinde MMO hiç oynamadım. İçimde kalan ukdedir. Grupçana raid girelim, uzun ve boş saatler bir dungeonda geçsin falan. Yine bir indirimde aldığım ESO paketi vardı. Multiplayer Skyrim midir diye indirdim kurdum. Cık sarmadı. Ben de doyumsuz olmuşum, AC serisi, Cyberpunk sonrası grafikler sarmadı. Laf olsun diye diyaloglar falan. Eh oyun da eski tabii, 8 yıl olmuş çıkalı. Pay-to-Win olmayan, aylık abonelik de TL ile olan ne önerirsiniz bu adama?

Gülhis: Ya ben de MMO istiyorum ama WoW istemiyorum mesela. Çünkü çok eskiden oynadıydım ama şimdi sıfırdan girecek gücü bulamıyorum kendimde. Güzelinden bir MMO bulursan bana da söyle Cem ya. :D

(Yahu ben boşuna mı kendimi ödüllü DVORYO Final Fantasy XIV, hem de A Realm Reborn'un ve Heavensward ek paketinin tamamı level 60'a kadar bedava deneme sürümünde var diye yırtıyorum burada?!? -Can)

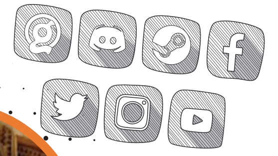
Erce: Klişe cevabın kralını vereceğim ama WoW oyna. Yani MMO'ya merak sarıp WoW'a bir göz atmamak olmaz. Yanlış bilmiyorsam 20.seviyeye kadar da bedava gidiliyor. O ana kadar zaten anlarsın sana göre bir şey mi değil mi diye. Yani adamlar bu işin kitabını yazdı. Bence denemekten zarar gelmez. Ama sararsa bittin. Hoş bol vaktim var demişsin onun da tamamını



→Süper geyik ve konusuna süper hâkim olduğu için bu adamı seviyorum. Ciddi videolarının yanında son derece eğlenceli içerikler de hazırlıyor. Bu video ikisinin karışımı ve sonuç gerçekten etkileyici.

https://www.youtube.com/watch?v=6iKiZymxDD8

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...



WoW gömersin olur biter.

Destiny 2 ücretsiz diye onu indirdim. Bir nevi FPS Diablo imiş ne güzel. Sürekli farming. Grafikler de hiç fena değil, akıyor da. Sıkılmazsam Season Pass zart da alırım. Ama clan, online chat falan hiç bildiğim şeyler değil. Rus veletlerin olmadığı, benim gibi yaşlıların da barınabileceği Türk clan vs nasıl bulunur yardımcı olur musunuz?

Gülhis: Benim çalışmadığım yerden geldi, gruptan diğer editörlere bir sordum ama onlar da daha çok Türk klanlarda yaşadıkları sıkıntıları anlatmaya koyuldular. Sanırım yok böyle bir şey. (Üzülmüştü.)

Erce: Türk velet > Rus velet diye birşey mi var? 😊 Şaka bir yana uzun yıllar Destiny oynamış biri olarak hiç Türk clanı bakınmadım. Oynadığım hiçbir online oyunda da bakınmadım. Sanırım ben yurtdışı tatiline gidince kendini unutup "Yahu her yerde Türk var" diye hayıflanan tayfadanım. Ama cidden, bence çevrimiçi ortamda farklı milletlerden insanlarla iletişim kurmak, arkadaş edinmek oyunun da keyfini arttırıyor.

Son olarak Xbox Series X mi, PS5 mi? Oyun konsolda oynanır yaw. Koltuğa yayılıp, elde kontrolcü oyun oynamak gibi rahatlık var mı? Bilgisayar iş için. ☹ Olayım değil CoD falan çoklu zorlayıcı oyunlar da. PS2-3-4'ten One X'e geçmiştim, daha güçlü ve Game Pass sebebi ile, gayet de memnun kalmıştım. God of War harici PS bana hiç de avantajlıymış gibi gelmiyor, o da PC'e gelir illa 2-3 yıla. (Kendim sordum, kendim mi cevapladım?)

Ben gittim, kalın sağlıcakla!

Gülhis: Vallahi biraz kendin sorup kendin cevaplamış oldun Cem. :D Ama iş oyunlara kolay erişim artı koltuk keyfiyse, bana Xbox + GamePass şu anda en mantıklı konsol seçeneği gibi geliyor. Evet, PS'e özel oyunlardan mahrum kalıyor insan ama ben PC'de oynamaya alışık olduğumdan konsola özel oyunları kaçırmaya da alışkınım. (Ben de cevap vermedim tam galiba.)

Yine Selam'da görüşmek üzere Cem!

Erce: Sony PC olayına daha yeni girdi biliyorsun. Öncesinde PS oyunu PS'te oynanırdı. Evde güçlü bir oyun bilgisayarım olduğu için Xbox'ın bana bir faydası yok açıkçası. O nedenle konsolda ben hep Playstation'cı oldum. Evet bir oyun oynayayım 3 ay toz tutmaya bırakıyorsun cihazı. Ama ne bileyim... Millet 9 Kasım'da ortalığı God of War diye inletirken 2 yıl geçse de ben de PC'im de oynasam demek istemezdim sanırım.

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

CAN ARABACI

KENDİNİ FENA KAPTIRDI, SORMAYIN. DAHA 1,5 YAŞINDA ÇOCUĞA "BOY, FEED US" FALAN DİYEREK UCUNA AYAKKABI BAĞCIĞI BAĞLADIĞI BÜKÜLMÜŞ ÇEKECEĞİ ATIYOR. YA O DAHA KENDİNİ BESLEYEMİYOR, SENİ NASIL BESLESİN BE ADAM?!

Bu ay çıkacak olan Dragonflight'la WoW'a dönmeye hevesi:

%2

Kesinlikle oynama fırsatı bulamadığı Diablo IV'e duyduğu heyecan:



Kendini Ragnarök'a kaptırma oranı:

%100

Nia'yı özlemeden geçirdiği gün sayısı:

0

The Callisto Protocol yaklaştıkça keyfim artıyor… Sizin de artıyor mu? Önümüzdeki aya buluşuyoruz bebeğimle. Hayatımda yaptığım en güzel alışveriş olma yolunda ilerliyor niHOHAHAHA!!!

→ **@OYUNGEZER:** HADİ BAKALIM, MALUM SORU GELİYOR: ELDEN RING Mİ ALIR YOKSA GOD OF WAR: RAGNARÖK MU?

Bu soruyu taraflı yanıtlamamak için yorum yapmamayı tercih ediyorum.........
@aygengoris



Gönüller Elden Ring der ama kafalar belki God of War...
@gulhiscanpolat



Ragnarök sadece tanrıların değil, aynı zamanda diğer GOTY adaylarının da felaketidir. Yaaa...
@canarabaci





Her ay bir Sandman sıkıştırmazsam yaşayamıyorum. Bu ay da 2. sezon onayımızı aldık, rahatladık vallahi. Etraf bir durulursa anneme de izleteceğim. Lütfen bir durulsun o yüzden.

EKİM

Oyungezer

PORTAL

İLK BAKIŞ: STREET FIGHTER 6 / İLK BAKIŞ: W40K DARKTIDE

BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY / DOSYA OYUNGEZER 15 YAŞINDA

BU AY NE OLDU?



OYNADIK

STREET FIGHTER 6 KAPALI BETA

41 KERE HADÔKEN!

EREN ERYÜREKLİ

Arcade salonları veya bizdeki adıyla "atari salonları"nın en havalı zamanlarında herkesin gözdesiydi Street Fighter, 1987'deki ilk çıkışından bu yana içimizdeki o kavgaya hasret (çünkü doğamızda çatışma var) yanı doyuran, nice dostlukların da kurulmasına vesile olmuş artık adını nerede ansak insanların aklında bir fikir oluşan gerçek bir klasik. Hani diğer dövüş oyunlarını da ayrı ayrı sevmeme rağmen Street Fighter'ın yeri bambaşka cidden. İkonik hareketleri, dövüşçülerin hemen hepsinin ayrı ayrı tanınması, öyküsü ve tabii ki şaşmaz keskinlikteki oynanışıyla her yeni jenerasyona ayak uydurabilen Capcom'un belki de en büyük olmasa da en tanınan markası. Böylesi köklü geleneğe ve sürekli yenilenen bir kitleye sahip bir markaya nasıl bir yenilik katabilirsiniz bunca yıl sonra? Nasıl taze ve zinde hissettirebilirsiniz oyuncuya? Ekim ayının başlarında ben de tam bu soruların yanıtlarını aramak için Kapalı Beta testine katıldım ve edindiğim izlenimler belki de bugüne kadarki en iddialı Street Fighter oyununun kapımıza dayandığı yönünde.

Yeni bir dünya

Demin arcade salonlarından bahsetmiştim ya, işte onlar her ne kadar Japonya'da halen popülerliklerini



korusalar da bizde yerlerini Playstation kafelere veya barların bir köşesine konulmuş tek tük oyun makinelerine bıraktılar. Ama Capcom Street Fighter'ın özünü unutmayarak çevrimiçi oyun alanını dev bir Arcade Salonu gibi tasarlayarak daha baştan gönlünüzü kazanmayı bilmiş. Beta'ya ilk başladığımda güzel tasarlanmış ve çok absürt tipler yapmaya da imkân tanıyan bir karakter yaratma ekranı bizi karşılıyor, ben olabildiğince Sasuke'ye (Naruto'daki) benzer bir tip yapıp dalıyorum ortama. Beta'da yalnızca bu dev arcade salonu kısmı Battle Hub'da takılabiliyoruz ama ortam da kalabalık gayet. Herkes burada dilediğince koşturup oyun içinde topladığı puanlarla alışveriş yapıyor, sohbet edebiliyor veya bir oyun cihazına oturup antrenman yapabiliyor. Cihazın karşı tarafına oturursanız da bu oyuncuya rakip olmuş sayılıyor ve hızla eşleşip dövüşe başlıyorsunuz. Ben milletle kapışmadan evvel biraz ısınmayı tercih ettim ve yeni karakterlerden Luke ile eğitim moduna girdim en başta.

Oyun bu safhada önce bir tutuk geldi, vuruşlar oturaklı ve toktu lakin yavaş mıydı neydi biraz acaba? Dedim "Olabilir", biraz daha devam edip yeni sistemlere aşina olmaya çalıştım ki en sonunda birisi karşıma oturana kadar bu böyle devam etti. Karşılaştığım ilk rakip Ryu oldu ve tabiri caizse Hadoken'lerle içimden geçti, bense hemen hiçbir şey yapamadım. Ama bu iyi de oldu çünkü karşılıklı oynarken oyunun gerçek hızına da şahit olmuştum, V'e göre bir tık yavaş IV'e oldukça yakın diyebilirim kısaca ama vuruş hissinin ikisinden de iyi olduğunu net olarak söyleyebilirim. Sonra "Dur bakalım eski topraklarda neler oluyor?" dedim ve Ken'i seçtim. İşte bu! Oyun nihayet güzelliklerini ortaya dökmeye başladı, uçuyoruz kaçıyoruz aralarda şansa parry bile yapıyoruz; hoş, hoş… İşte tam da bu esnada can barının altındaki ufak diğer bar ilgimi çekti ve kısa bir araştırmayla bunun Drive denen mekanikleri kullanan bar olduğunu anladım. Ekranın alt köşelerindeyse süper barımız vardı. Drive barı bu oyunun can damarıydı ve benim parry, rush, impact, reversal ve özel hareketleri güçlendiren tüm aksiyonlarım buradan yiyordu. Ve drive barını dengeli kullanmak oyunda kazanmanın da



YENİ DÖVÜŞÇÜLER

LUKE

Her ne kadar SF V Champion Edition'la hayatımıza girmiş olsa da Luke'u da yeni karakterler arasına aldım zira hem hikâye modunda bizim antrenman hocamız kendisi hem de dişli bir gamer ve kaybetmeyi de kesinlikle sevmiyor. Seri yumruklarıyla rakibi darmaduman eden Luke önceki oyundan çok daha aktif bir dövüşçü ve Street Fighter 6'nın marka yüzü diyebiliriz kendisine.



JAMIE

Jackie Chan'in zamanında çevirdiği filmlerle meşhur olan Sarhoş Boksu stilinde dövüşen Jamie SF III'teki Yun ve Yang'dan bolca hareket ödünç alsa da gayet özgün bir karakter olmuş. Hep yanında dolaştırdığı çömleğinden içtikçe yeni özel hareketlere ve eğlenceli bir yan güzellik olarak yeni tauntlara sahip oluyor. Araya break dansı karıştırmasıysa seri tarihinde bir ilk.



KIMBERLY

Street Fighter Alpha ve Final Fight'ta gördüğümüz Guy'ın öğrencisi olan Kimberly 80'lerin walkman kültürünü benimsemiş ve başarılı bir ninja olmaya ant içmiştir. Dolayısıyla hareketlerinde hem ninja usulü şaşırtmacalar ve hızlı kombolar hem de discovari dans figürleri var. Boya spreyleriyse her an aşka gelip grafiti yapacakmış gibi sürekli yanında.







ÖYKÜ NEREYE GİDECEK?

Her ne kadar biz en son V. oyunda bir öykü izlemiş olsak da Street Fighter'ın ana hikâyesi III. oyundan beri ilerlememişti ve bu sefer orada da ilerleme kaydedeceğiz. Lakin bu ilerleme oyunun World Tour moduna yedirilecek ve karakterlerin öyküleri biz kendi yarattığımız Avatar'la dünyada onlarla etkileşime girdikçe gelişecek. Yani hem kendi efsanemizi yazacağız hem de "usta"ların öykülerine tanık olup onlardan türlü çeşitli hareketler öğrenerek gücümüzü arttıracağız. Örneğin bu oyunda M. Bison, Sagat gibilerinin başlangıçta olmayışı onların da zamanla hikâyeye dahil olacağını düşündürtüyor, ama ana kötünün Akuma olacağını da şimdiden öngörebiliriz.



anahtarıydı.

Nicelik ve nitelik dengesi

Peki bu drive hareketlerinin kullanımları tam nasıl oluyor onlara da kısaca değinelim:

Drive Parry: Diğer çoğu oyundan da aşina olduğumuz üzere parry yani sektirme rakibin darbesi bizimle buluştuğu anda yaptığımız bir tuş kombinasyonuyla darbeyi boşa çıkarıp kendimize bir vuruş alanı yaratmaya yarıyor. Örneğin Dark Souls'ta kalkanla Perry yapıp rakibin göğsüne kılıcı geçirmek gibi düşünün. SF 6 bu hareketin zamanlamasını öyle keskinleştirmiş ki Chun Li'nin efsane seri tekmelerinin hepsini tek tek savuşturma şansınız var doğru zamanlamayla ve buna şahit olmak cidden inanılmaz bir deneyim. Doğru zamanda yapılan bir parry cidden hayat kurtarıp dövüşün seyrini değiştirebiliyor ve ayrıca drive barınız da doluyor başarılı bir sektirmede. Uzun mesafeli saldırılarıysa sadece bloklayabiliyoruz eski Street Fighter'lardaki gibi.

Drive Rush: Diğer bir teknikse parry veya normal bir atakla da bağlanabilen (cancel'layabildiğiniz) drive rush özelliği ve hızlıca rakibe yaklaşmanızı sağlıyor. Bu tabii ki uzaktan Hadoken sallayan veya Guile ile Sonic Boom spamlayan oyunculara karşı biçilmiş kaftan bir teknik. Siz menzilli saldırıyı atlatıp üstüne de bunu yaptığınızda anında rakiple burun buruna gelip komboya girişebilirsiniz yani. Dövüşlerin akışını inanılmaz değiştiren bir hareket kısaca bu Drive Rush.

Drive Impact: Rakibe şöyle okkalı bir yumruk savurup bolca görsel efekte boğduğunuz bu vuruş, IV. oyundaki Focus Attack'la oldukça benzer yapıda işliyor lakin doğru zamanlamayla karşı taraf da aynısını yaparsa bu kez Punis Counter'ı yiyen de siz olabiliyorsunuz. Impact vuruşu sonrası rakip tamamen gardını düşürüyor ve ne yapmak istiyorsanız onu yapıyorsunuz kendisine. Benim Drive Impact'le ilgili tek sıkıntım oldukça az drive barı tüketmesi ve dövüşlerde neredeyse 5-6 kez yapılabilmesi, son versiyonda

daha yüksek maliyetli bir vuruş olacağını tahmin ediyorum kendisinin. Ayrıca köşeye sıkışmışken de müthiş bir kurtarıcı olabiliyor.

Overdrive Arts: Önceki oyundaki EX Moves'un yerini alıyor bu arkadaşlar ve özel hareketlerinizi daha yanar dönerli yaparken drive barınızdan da güzel lokmalar almayı ihmal etmiyorlar.

Drive Reversal: Rakibin baskısı arttığında "Bilader ha şöyle biraz açıl bi' soluklan" çektiğimiz bu harekete drive reversal deniyor ve 2 bar harcıyor. Özellikle canımız az kaldığında hayat kurtarıcı oluyor.

Bu anlattığım mekanikler söylediğim gibi oyunun can damarları ve ister casual ister ranked maçları yapın bu drive sistemini çözemezseniz kazanmanız da olası değil. Özellikle drive barı tükendiğinde darbelere fena halde açık hale geldiğiniz de düşünülürse oldukça stratejik şekilde hamlelerinizi düşünmeniz gerektiği de oldukça net. Casual demişken Capcom'un yeni oyuncuları biraz daha oyuna çekmek adına komboları kolaylaştırıcı yeni bir kontrol şeması da eklediğini belirtmekte fayda var. Lakin bunu kullanırken de özellikle chip damage vuran light punch, light kick gibi hayati öneme sahip vuruşları yapamıyor ve karakteri tam randımanda kullanamıyorsunuz. Dolayısıyla her ne kadar bazı özel vuruşları kolaylaştırsa da ben bu modern şemayı çok önermiyorum ilerleyen safhalarda er ya da geç klasik kontrollere dönmek istiyor insan.

Battle Hub'ın güzellikleri

Şurası çok belli ki Battle Hub tasarlanırken yalnızca oyuncular girsin birbirine kafa göz dalsın diye tasarlanmamış. Çok detaylı ve dövüş oyunlarında standart olması gereken bir eğitim modunu, farklı bir köşede ekstra şartları da olaya dahil ederek (örneğin dövüş alanından transit geçen bir boğaya sahip veya kurmalı bombaların sürekli ortama atıldığı bir mod) eğlencesi artan dövüşleri veya kendi eski arcade oyunlarını da buraya dahil etmiş yapımcılar. İnsanlar buralarda rekor kasabiliyorlar veya diğerlerinin oyunlarını izlemek de hem hızlı hem zevkli. Bir yerde DJ masası var orada kendinizce bir konser verebilir, foto alanında da çılgın çılgın enstanteneler yakalayabilirsiniz, iletişim de hakeza oldukça kolay. Hani gerçek bir Hub gibi hissettirmesinin yanında cidden vakit geçirmek isteyeceğimiz de bir yer olmuş bu Battle Hub. Beta World Tour isimli tek oyunculu devasa modu içermiyordu ancak yapılan tanıtımlardan orasının da oldukça zevkli olacağını şimdiden öngörebiliyorum.

Beta'daki dövüşçülerden de biraz bahsetmek gerek, benim favorim hiç beklemediğim şekilde Juri oldu, bunda eski şarjlı hareketlerinden arındırılmış ve daha akıcı bir hareket sistemine kavuşmuş olmasının rolü büyük. Diğer favorimse Ken oldu ki Street Fighter V'teki tipsiz Ken'den kurtulduğumuza binlerce şükür. Onun yeni eklenen 2 hareketiyse

TEKNİK ALTYAPI NASIL?

Öncelikle oyunun görsel anlamda harika olduğunu söylemek gerek. Unreal 5 motoruna geçiş yapan ekip motorun nimetlerinden özellikle ışıklandırma ve daha detaylı karakter modelleri ve arka planlar anlamında yararlanmışlar. Ama elbette çevrimiçi oynanışın ağırlıklı olduğu bir yapımda en önemli kısım netcode dediğimiz karşılıklı bağlantıların birbirleriyle etkileşime girdiği sistem. Her ne kadar SF V'in netcode'u başlarda iyi gözükse de zamanla tavsamaya başlamıştı. Oradaki kusurları yamamak yerine baştan bir 'rollback netcode' yaratan ekip 250 ms ping'ler dahi yaşansa stabil bir oyun deneyimi yaşatmayı başarıyor hatta daha da iyisi size çevrimiçi oynadığınızı unutturacak kadar da temiz bir altyapı söz konusu. Benim 12-13 saatlik kapalı beta deneyimimde toplamda 5 kez oyun çöktü ve bir kez de karşı tarafın kötü bağlantısı sebebiyle ciddi bir yavaşlama yaşadım ama onun dışında PS4 ve PC oyuncularıyla olan crossplaylerimde dahi bir sıkıntı yaşamadım. Elbette çıkış gününde yığılmalar, kopmalar, kesilmeler, server bakımları olacaktır ama şu beta halinde bile oyunun çok temiz bir online yapıya sahip olduğunu söyleyebilirim yani gelecek parlak.











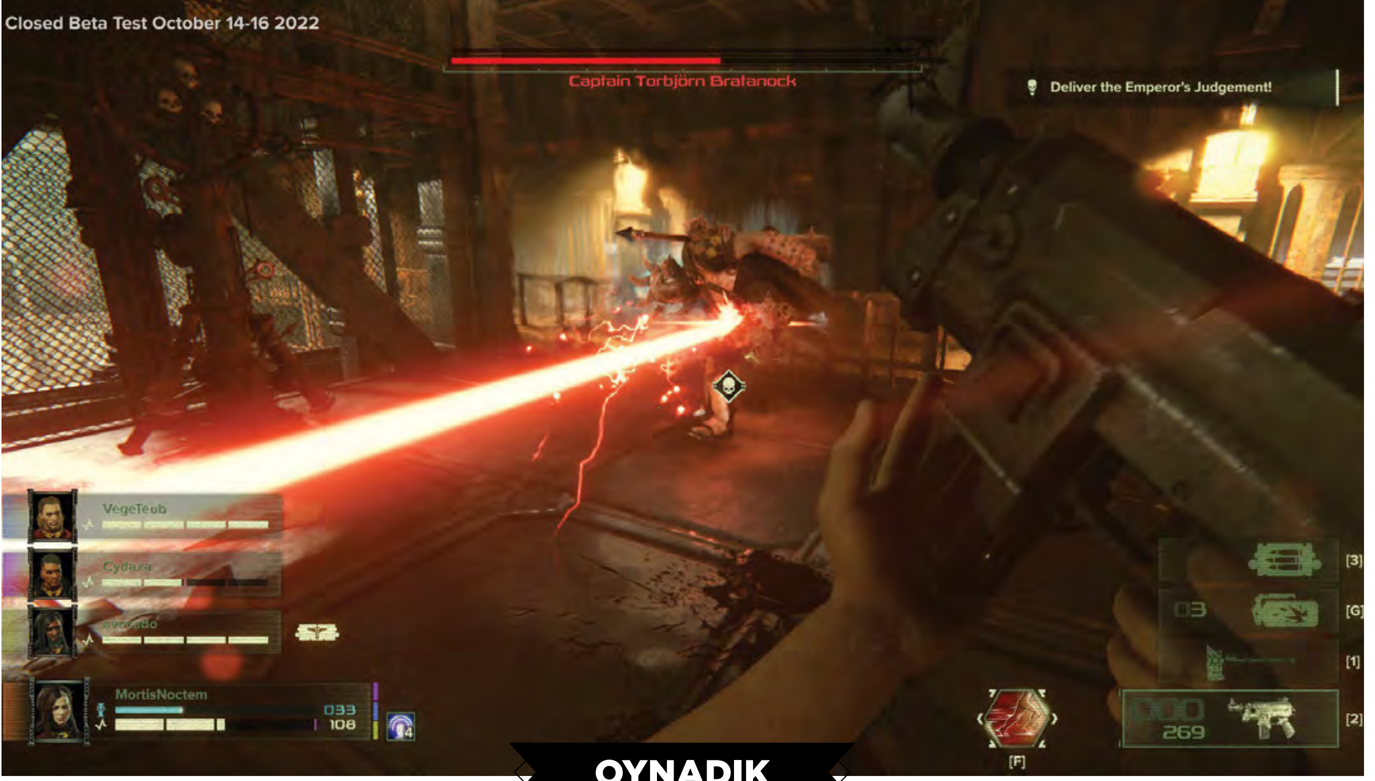


müthiş kombolara zemin hazırlaması ve güçleriyle cidden fark yaratabileceğiniz eklemeler, hani yeme de yanında yat bir karakter olmuş kendisi. Ryu yine bildiğiniz gibi adamı dayak manyağı yaparken, yenilerden Luke ve Kimberly ile sonradan epey eğlendim. Jamie yeni eklenen karakterlerden favorim olurken asla sevmediğim Guile ve hızına yetişemediğim Chun Li de en az oynadığım dövüşçüler oldular.

Bir efsanenin yeniden yaratımı

Capcom bu sefer önceki oyunun kör topal çıkışından çok net dersler çıkartıp bize dolu dolu bir içerik çıkartmak için çok çalışıyor belli ki. Netcode'undan, görselliğine, müziklerinden Battle Hub'ına, açık dünyasından karakter çeşitliliğine kadar olabildiğince eksiksiz, başından kalkamayacağımız bir içerikle çıkacak oyun -ki daha uzun yıllarca oynayacağımız da düşünülürse 22 karakterle çıkış yapacak olmaları bile bize hayli hayli yetecektir. Zamanla ekstra modlar, ekstra karakterler elbette eklenir ama sırf betada 8 karakterle oynadığım hali bile enfes ki ne enfesti oyunun. Her dövüş heyecanlı gidiyor, her yumruğu ve tekmeyi böğrünüzde hissediyor karakterlere yapılan ince dokunuşlar eğlenceli geliyor ve Battle Hub'dan resmen çıkmak istemiyorsunuz. Şahsen Kapalı Beta bitiminde ciddi bir boşluk hissettiğimi, dayak yemek veya atmak için ellerimin fena halde kaşındığını belirtmeliyim ve oyun artık 2023'ün hangi ayında çıkarsa kapanıp en az bir hafta gömülmek istediğim de kesin. Çünkü kavga dövüşün sanatla birleştiği, post-modernizmden ilham alıp kendi harcında yoğurduğu bir oyun olmuş Street Fighter 6 ve her şeyiyle çok taze hissettiriyor. Eğer bir oyunu ön siparişleme niyetiniz varsa o bu oyun olsun diyebilirim gönül rahatlığıyla, çünkü sokaklar epey hareketlenecek önümüzdeki yıl.

TÜR: Dövüş | **PLATFORM:** PS5, PS4, XONE, XBOX S/X, PC | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM**: Capcom | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2023



OYNADIK

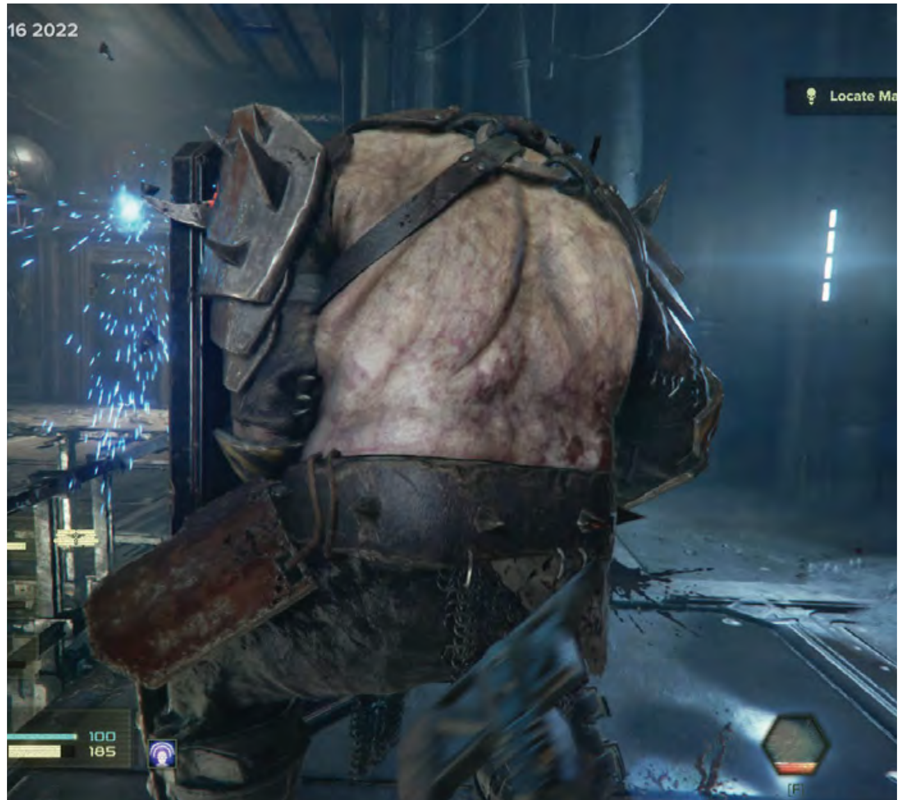
WARHAMMER 40,000: DARKTIDE (KAPALI BETA)

USTAM, 40K'SINDAN BOLCA KOY...

GÖKER NURBEYLER

İsveçli Fatshark ilk oyununu çıkaralı 12 yıl geçse de kendilerinin popülerleşmesi 2015 yılında *Warhammer the End Times: Vermintide* ile oldu. Vermintide 1 ve 2'de *Left 4 Dead*'in kooperatif aksiyon mantığı alındı, Warhammer Fantasy'ın karanlık Orta Çağ fantazyasına bulandı, güzel açık hava haritaları ve eğlenceli yenilikler ile 80/100 üzeri puanlara ve uzunca süre bilgisayarlarımıza kuruldu.

Bir Warhammer 40K sever olarak oyunun 40K'ya sıçramasını istiyordum ancak popülerliği nedeniyle Space Marines'in oyunda yer almak ihtimali beni düşündürüyordu. Devasa zırhları ve silahlarıyla bu yürüyen tanklar oyunun mantığına tamamen tersti. (Multi SM isteyenler Space Hulk: Deathwing'i deneyebilirler) Fatshark'ın *Vermintide*'da doğru yaptığı şeylerden biri lore'a mümkün mertebe sadık kalmak ve doğru kişilerle çalışmaktı. *Darktide*'ta da aynı formül üzerinden gidilmiş ve oyun yapısını İmparatorluk vs Kaos (Nurgle) üzerine kurmuşlar. Senar-









yonun başına da W40K romanlarının en ünlü yazarı, İmparatorluk vs Kaos çatışmalarının hakkını veren Dan Abbnet'i oturtmuş. Peki, 30 Kasım'da teşrifi beklenen oyun bizi ne kadar ümitlendirdi?

İrice bir Verminte DLC'si mi?

Hayır efendim, değil. Evet, türü veya yalnızca *Vermintide*'ı seven bir oyuncunun adaptasyonu çok hızlı olacak. Ancak sakın oyunun büyük bir Vermintide DLC'si olduğunu düşünmeyin. Üzerine pek çok şey konmuş, pek çok şey değişmiş. Daha başlamadan söyleyeyim: Beta sürüm daha eğitim görevlerinden başlayarak çok kere çöktü. Ancak ilginçtir, haritalarda hiç çökmedi. Ciddi optimizasyon sorunları da mevcut. Eee ama beta testin amacı da oyunun ve sunucuların stabilitesini test etmek ve ona göre elden geçirmek değil mi? Oyun çıkışına kadar, en geç sonraki bir ay içerisinde toparlanmayacak şeyler olduğuna inanmıyorum. Neyse, biz oyuna dönelim.

Artık oyuna başlarken bir karakter oluşturuyoruz ve özelleştirdiğimiz karakterin kişiliği oyun esnasındaki duyacağımız diyalogları etkiliyor. Ne kadar fanatik veya bencil olacağı, alacağı sözleri ve vereceği yanıtları etkiliyor. İsmi konmuş belirli karakterler oynamadığımız için takımda aynı sınıfta birden fazla kişi olabiliyor: İki Orgryn veya üç Veteran gibi. Bizler sınıf ve karakter bağımsız kader mahkumlarıyız. Cezamızsa üzerimize akan beyinsiz binlercesi. Seslendirmeler yine harikulade, birkaç duvar ötede söylenen veya inleyen düşmanların sesinin duvarlardan yansıması, Jesper Kyd müzikleriyle artan adrenalin oyunu perçinliyor.

Darktide ile artık görevler seviyelere bağlı değil. Tertium Hive City'de farklı alanlarda farklı görevlere koşturabiliyoruz. Ana üste hızla bir göreve girip çıkabiliyoruz. Burada, başka oyuncularla bir araya geliyor, oyun için krediyle alışveriş yapabiliyor, hologram haritadan görev beğeniyoruz. Loot sistemi de elden geçmiş. Artık tesadüfi donanımların yanı sıra ana üsteki dükkândan, görevlerde kazandığımız oyun içi paralarla donanım alabiliyoruz. Oyunun tam sürümünde aldığımız silahlara görsel şeyler de eklenecektir illaki. Görev çeşitliliği *Vermintide*'a göre arttığı için (yeni savunma, tamir ve hack'leme görevleri gibi) 2 tur atılıp çıkılabiliyor. Haa tur demişken, oyun kısalmış değil. Ortalama bir *Darktide* bölümü *Vermintide* bölümleriyle aynı veya daha uzun. Tabii yolculuk sırasındaki yan görevleri yapmak yine ekibe kalmış durumda. Silahların modernize olmasıyla (taramalı ve pompalı tüfekler vb) siperin ve dodge'lamanın önemi artmış durumda. Oyundaki stratejik bir değişiklik artık herkesin canından önce bir kalkanı olması. Bu Veteran için zırhken, Psyker için warp veya Zealot için inancı durumunda. Bu zırh kendiliğinden doluyor. Ancak sağlığımız yere atılan otomatik medkit veya sağlık cihazlarında toparlanıyor.





Erkekseniz yüzer yüzer gelin!

Darktide'da üzerimize akan kalabalıklar daha bir kalabalık. Buna rağmen oyun vuruş hissini *Vermintide*'dan çok daha iyi vermekte, bunu defalarca yapmamıza rağmen. Oyundaki zorluk düşman sayısı ve düşmandan alınan hasar oranının değişmesiyle ayarlanmış. Oyunun türü belli; sanat eseri bir yapay zekâ beklemeyin. Amerika'yı yeniden keşfetmemiş, böyle de bir iddiası yok zaten. Ancak olabildiğine eğlenceli. Kapalı ve karanlık ortamlar yer yer içinizi sıkabilir. Hatta oyunda kimi görevlerde daha önce oynadığınız haritaları zifiri karanlıkta yalnızca Veteran'ın tüfeğinin ışığı ile paranoya halinde oynuyorsunuz. Stresli ama çok eğlenceli. Oyun kesinlikle akıyor; optimizasyon konuları giderilince daha iyi akacaktır tabii. Ortamlar loş, dumanlı, bol gölgeli. RTX30 ve sonrası nesil bir kartınız varsa alacağınız keyif artacaktır.

Bu oyunda W40K'nın o karanlık puslu havasını alabildim, kendimi o evrende bir Hive City'de hissettim. Vermintide'ın yer yer temiz havaları sonrasında bu kimilerini sıkabilir. Evet oyunda Space Marine ve türevleri yok. Olsalardı da ya lore gerçeklerinden uzaklaşılırdı veya god-mode dolaşan savaş makinaları oyunu çok sıkıcı hale getirirdi. Biz burada perde arkasındaki karanlık, vahşi ve fanatik resmi yaşıyoruz. Ve de oyun bunu iyi yapacak gibi gözüküyor. PC'lerimiz ve Xbox S/X merakla Darktide'ı bekliyor. (PS biraz daha bekleyecek gibi.)

Discord'da Darktide Beta Sohbetinde Yapımcıların Verdiği Bazı Bilgiler:

- Tuş ve fare ayarlarıyla ilgili sorun çözülecek
- Lansman sırasında premium para birimi ile satın alınacak şeyler olacak.
- Erken alt sınıf eklemelerinin ücretsiz mi yoksa ücretli mi olacağına henüz karar verilmedi. // Parasıyla satın aldığım oyunda tüyü yünü parayla isteme benden, buz gibi soğurum senden.
- Muhtemelen üst segment yaratıkların olmadığı bir Xenos akını görülebilir kimi haritalarda. Mevcut konjonktürde buna severek para verilecektir.
- Stat, trait göstergeleri ve hasar değerleri çıkışa yetişmeyecek, ancak eklenebilir.
- Bir görevin zorluğu, yalnızca zorluk ayarlarına bağlı kalacak, grup gücüne göre değişmeyecek.
- Oyun içi para birimi hesaba bağlı olacak.
- Sunucu seçimi mümkün gözükmüyor.
- Private hub'lar şu an planda yok.
- Oyun sonu puanları, toksik davranış endişesi nedeniyle şu an yok, ancak istatistikleri gösterirken takım oyununu teşvik edecek seçenekleri araştırıyorlar. // Valla oyun sonu istatistikler en az oyun kadar muhabbet ve gırgır şamata içeriyor. Olmazsa olmaz bence
- İkincil görev hedef ödüllerini ya hep ya hiç yerine adımlı hale getirmeye çalışıyorlar.

TÜR: Hack and Slash | **YAPIM/DAĞITIM:** Fatshark | **DİJİTAL İNDİRME:** 429₺ (Steam) | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Kasım 2022 | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** PC, Xbox X/S

SEA OF STARS HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

Kısaca
Chrono Trigger gibi J-RYO'lara Batılıların yazdığı bir aşk mektubu!

CAN ARABACI

1 SIRA TABANLI AMA...

Teknik olarak Sea of Stars'ın dövüş sekansları sıra tabanlı olarak işleyecek. Ama saldırılarınız tam düşmanla kesiştiği noktada doğru tuşa basarsanız ekstra hasar vereceksiniz. Benzer şekilde düşman tam size saldırdığı anda zamanlamayı tutturabilirseniz aldığınız hasarı azaltabileceksiniz. Oyunun bu açıdan grind yapmayı, rasgele dövüşleri falan da komple rafa kaldırması dövüş kısımlarının az ama öz ve keyifli geçeceğine işaret ediyor.

2 TAM GEZMELİK, GEPGENİŞ DÜNYA!

Sea of Stars'ın dünyası bir hayli geniş. Eğer yolculuğunuz sırasında farklı bir şeyler yapmak isterseniz gönlünüzce bir gemiye atlayıp yelken açmak, yeni lezzetler keşfetmek için aşçılık yapmak veya bir RYO klasiği olan balık tutmaca gibi atraksiyonlara girişebileceksiniz. Keşif, Sea of Stars'ın anahtar elementlerinden biri olacak.

3 PİKSELLİ AMA DİNAMİK

Oyunun öyle eski kafa pikselli grafikleri olsa da tamamen dinamik gölgelendirmeye sahip ve bu yüzden de güçlü bir görselliğe sahip. Aynı zamanda gece – gündüz döngüleri, hava koşulları gibi etmenler de gözlerinize ziyafet çektiriyor olacak yine.

MÜZİKLER YASUNORI MITSUDA'YA EMANET

Oyunun müziklerinin çok iyi olacağına dair içimiz rahat, çünkü Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenoblade Chronicles 2 ve 3'ün müziklerini yapan Yasunori Mitsuda yapıyor besteleri. Ee, daha n'olsun yani?

5 6 OYNANABİLİR KARAKTER

Şimdilik sadece 3 tanesini açıklamış olsalar da oyunda en az 6 tane oynanabilir karakter olacak. Biri ayın biri de güneşin tanrılarını takip eden Valere ve Zale'e yemekleriyle eşlik edecek olan aşçı-savaşçı Garl şimdilik tanışmış olduğumuz ekip üyelerimiz.





TÜR: Rol Yapma Oyunu | **YAPIM / DAĞITIM**: Sabotage Studio | **PLATFORM:** PC, Switch, Playstation | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2023

Oyungezer 15 Yaşında!

2 0 0 7

15 Sene Öncesinin Hesabını Soruyoruz!

EEE, BU AY İTİBARİYLE OYUNGEZER'İMİZ 15. YAŞINI DEVİRİYOR. O ZAMAN BİZ DE DÖNÜP EKİBİMİZE BİR SORALIM DEDİK: BATI AĞIL DÜŞERKEN OYUNGEZER NERED–YOK, BUNU DEMEYECEKTİM. EHM, BUNDAN 15 YIL ÖNCE, OYUNGEZER'İN HALF-LIFE 2: EPISODE 2 KAPAKLI İLK SAYISI ÇIKARKEN NEREDEYDİNİZ VE NE YAPIYORDUNUZ?



Half-Life 2: Ep. 2 kapaklı Oyungezer No: 1 çıkarken galiba Koşuyolu'nda bir apartman dairesinde, bir yandan Bambi'den söylediğimiz tostu yerken bir yandan bilgisayar ekranında Half-Life 2: Ep. 2 kapaklı Oyungezer No: 1'e gözlerim kamaşmış vaziyette bakıyordum.

Fiziksel detayları bir bir hatırlamıyorum, 15 yıl az zaman değil ama nedense o ilk sayının duygusu burnuma yapışmış bir koku gibi nereye gidersem ne yaparsam hâlâ benimle. Hayatımın ilk anksiyete krizi de var o duygunun içinde, başarmanın eşsiz gururu da, sokağa çıkıp bağırma isteği de, günlerdir uykusuzluğun etkisiyle olsa gerek yastığa gömülüp ortalık sakinleşene kadar uyuma hayali de…

Ya 15 yıl öncesi böyle de… ben şimdi derginin ilk gününden bu yana halen içeride olan beni ve Tuğbek'i bu işler bittiğinde ne yapacaksınız, çok merak ediyorum artık. Yani bir camekanda mı sergilersiniz, bir kutuya koyup dolabın arkasında eski ayakkabıların yanına mı istiflersiniz, hafızalarımızı bir USB'ye koyup son sayıyla birlikte okura mı hediye edersiniz… Bunları da önden planlamak lazım.











Çıkmadan önce mi, çıktıktan sonra mı? İkisi farklı şeyler. Çıkmadan önce Oyungezer'in ofisine kapanmış, Oyungezer ekibiyle birlikte, Oyungezer'in Half-Life 2: Episode 2 kapaklı ilk sayısını hazırlıyordum. Stres ve endişe diz boyu; başarabilecek miyiz yoksa batacak mıyız belirsiz, şirket kuruluşundan matbaasına bir ton iş çözülmesi gereken... Uykusuz, yorgun gözler kan çanağı. Çıktıktan sonrasını hatırlamıyorum. Bir parti falan yaptık mı kutladık mı, uzun bir uyku uyuduk mu? Orası karanlık.

Ama eski maillerime baktım şimdi. Çok sevdiğim arkadaşlarım tebrik mesajı atmış, onlara teşekkür ederken şöyle yazmışım: "Enteresan bir şey oldu bizim içinde Oyungezer. Aslında başta isyandan çok yapamayız oralarda biz, plazada mutlu olmayızdı çıkış noktamız. Ama okurlar bu işi bir başkaldırıya çevirdi. Okurların içinde yüzlercesi dergiye katkı yapmak için her şeye hazır. Duyurusunu yapmaktan, gazete bayilerinin kafasını ütülemeye kadar her işe koşuyorlar seve seve. Bizim için başta yeni bir dergiydi, satması para kazanması gerekiyordu. Ama onların bu tavrı karşısında ezildik, bize unuttuğumuz pek çok şeyi hatırlattılar" Sanıyorum Oyungezer'e gösterilen sevgi karşısında çok sık hüngür hüngür ağlıyorduk.





Eser



Can

15 yıl önce "o gün" her zamanki gibi bilgisayar başında kolamı yudumlayıp "şunu mu oynasam, yok yok bunu mu oynasam" diye düşünürken birdenbire telefon çaldı. Baktım, arayan Sinan. "Hayırdır işallah akşam akşam, yazı yollamayı mı unuttum, benim yüzümden dergi geç mi çıkıyor?" diyerek açtım telefonu.

"Eser" dedi. "Serpil, Tuğbek ve ben yeni bir dergi kurmaya karar verdik…". Tam orada kestim sözünü. "Say no more!" dedim, "Tabii ki sizinleyim". Adam belki de bana başka bir şey soracaktı, haydin görüşürüz diyecekti, izin vermedim, lafı ağzına tıktım, hemen yamanıverdim yanlarına :) Sonuçta PCGamer'dan Level'a da yine Serpil ve Tuğbek'in yanında geçmiştim, onları yeni macerada da yalnız bırakacak halim yoktu.

Sonrasında gelsin yazılar, gitsin fikirler derken Half-Life 2'li o ilk sayı çıktığında neredeydim biliyor musunuz? O sayının künyesindeydim :) Daha ne olsun? O sayıyı elime almış, bilgisayar başında kolamı yudumlayıp "Ne kral dergi yapmışız be!" diye düşünüyordum.

İstanbul'daydım, üniversitenin son demlerini okuduğum için günlerim büyük ölçüde bilgisayar karşısında ya da arkadaşlarla FRP masasının başında geçiyordu. Ha, bir de o zamanların popüler bir oyun sitesinde yazarlık yapıyordum. Oyungezer'in daha ismi ve cismi bile ortada yokken, sadece yeni derginin kurulma haberi geldiğinde muhtemelen forumda ilk bitenlerden olabilirim.

Ee, sonrasında da sabahlara kadar süren forum tartışmaları, gece çay bahçelerinde biten dergi buluşmaları derken en başta künyede olmasam da bir nevi hep Oyungezer'leydim diyebilirim aslında. Üzerine Oyungezer'in çıkışı yaklaştıkça her gelişmeyi o ara yazdığım siteye girip haber yaptıkça ekiple aramızda bir sevgi bağı oluştu. Sonra bir gün baktım siteye "Online Editör" aranıyor. Yanlış hatırlamıyorsam "Başvursam mı ya?" derken Tuğbek mesaj atıp "Yazarsın bence sen ya" diye gazı vermişti; o vesileyle önce siteye, sonra da 10. sayı itibariyle dergiye sızdım. "Aa dergide PSP oyunu inceleyecek kimse yok mu ya? Ben incelerim" dediğim günlerden sonra şimdi Yazı İşleri Müdürlüğü'nü yapıyorum. Nereden nereye gerçekten…





Ömer

Hmm... 2007... Üniversite son. Birkaç yıl önce tanıştığım JRYO ve anime dünyasından ne bulursam sömürdüğüm zamanlar. Level'ı birkaç aydır eski tadı yok diye almayı bırakmıştım sanıyorum. Oyungezer diye bir şeyin varlığından galiba ilk sayısının 2-3 ay sonrasında haberim olacaktı. Bakkalda denk gelip bu neymiş diye alıp eski insanların burada olduğunu görmüş, kaçırdığım sayıları da oradan buradan daha sonra toplamıştım. Daha önce Level'a serbest yazarlık için başvuru yapmıştım da geri dönüş almamıştım, belki şansımı daha sonra bir de Oyungezer'de deneyebilirdim…







Ali

Ben de pek çok okur gibi Oyungezer'in kurulma sürecini internet üzerinden takip ediyordum. Dergi isminin bulunmasını, ön hazırlıklarla ilgili güncellemeleri okurken Sinan Abi'nin Nintendo Editörü ilanına denk geldim.

Küçük bir Nintendo incelemesinin ardından nasıl oldu bilmiyorum ama kendimi o ayın önemli oyunlarından Halo 3'ü yazarken bulmuştum. Derginin dağıtılmaya başladığı gün soğukta bakkalın (O zaman bakkallar vardı düşünün artık) önünde beklediğimi, gelen bütün dergileri heyecanla aldığımı hâlâ dünmüş gibi hatırlıyorum.

Oyungezer'e başvurmak ve burada yazmak hayatımda aldığım en doğru kararlardan biriydi. Tanıştığım harika insanlar bir yana oyun tasarımı ve ötesine taşan bir kariyer oluşturmama imkân veren sayısız kapının açılmasında Oyungezer'in payı büyüktür. 15 yılda hayatımı bu kadar etkileyen bir oluşumun önümüzdeki 15 sene içinde nelere vesile olacağını hayal bile edemiyorum.





Eren

O dönemlerde elimdeki imkanların da azlığı ve öğrenciliğin son demleri olması nedeniyle Eskişehir'de "Ne kadar anım olursa kârdır" kafasında yaşıyordum biraz. Zamanında çok fazla Level okumuş ve Oyungezer'in kemik kadrosuna bir hayli aşinaydım elbette lâkin ne derginin çıktığından haberdardım ne de güncel oyunları eskisi kadar takip ediyordum. Daha çok deli gibi manga okuduğum, bir o kadar çizim yaptığım zihinsel olarak bunalımlı ama bol üretimli bir safhasındaydım hayatımın. Ta ki Half-Life 2 çıkana değin. Oyunu oynayıp bayılmıştım kelimenin tam anlamıyla ve yarım kalışına da epey hayıflanmıştım hikâyenin elbette.

Birkaç ay sonra dergiyi keşfettiğimde içimde uzun zamandan beri kış uykusuna yatmış olan oyuncu damarım yeniden kabaracaktı ve eskiden tanıyıp sevdiğim yazarları yeniden okumak uzun zamandır görmediğim dostlarla yeniden karşılaşmak gibi de hissettirecekti. Dergiye de sonradan aslında çizer olarak girmiştim ama gel zaman git zaman "Şu filmi bi' yazayım mı ya isterseniz?"le başlayan yazarlık maceram da 8 yıldır sürüyormuş son kontrol ettiğimde. Yani yolun hemen hemen yarısında dahil olmuşum ve umarım daha nice 15 yıllara da ulaştırmak kısmet olur hepimize.









Göker

Doğduğun değil, doyduğun yer derken İzmir'den kalkıp İstanbul'a geleli bir sene olmuş. Fiziken taşınılmış ama sosyal çevre ve kalbim Ege'de kalmış. Maddi manevi alışma süreci devam etmekte. Üçkuyular'dan Bostanlı'ya feribota binmeye üşenen benim, İstanbul'da trafiğe doyurulduğum dönem.

Aynı zamanda 1999'dan beri beraber aynı sayfalara karaladığım arkadaşlar ticari hayatlarında yeni bir sayfa açtıkları dönem. O dönem kendilerine yanıt olarak "Ne demek, gönül borcudur" demiştim. Yıllar geçti. Kimisi aynı sayfalarda, kimisi farklı mecralarda. Çoğu en sevdiği ve en iyi bildiği işi yapıyorlar. 2007 daha çok oyun oynayabildiğim, sorumluluklarımın, omzumdaki yükün daha az olduğu bir dönemdi. Ne yapıyordum? Oynuyor, sosyalleşiyor, adapte oluyor, yaşıyordum.





BEN 2007'DE 12 YAŞINDAYDIM YA NEREDEN Bİ- Harbiden, nereden bilecektim? Büyük ihtimalle Sims 2 oynuyordum, ya da Oyunlar1 nokta com'da falandım. Adada oturuyoruz. Oyun haberlerine ulaşmak zor, oyunlara ulaşmak daha bile zor. Evde, çevrede oyunlardan bir haber herkes. Bir tek komşumuzun kızı bir abla var, ondan görüyorum. Çok da özendiğim bir şey oyun oynamak ama ulaşması ciddi zor bir şey olduğu için çekiniyorum da istemeye.

Bihaberim ben de anlayacağınız; birkaç sene sonra lisem için anakara İstanbul'a taşınacağımızdan; sadece iki sene sonra 2007'ye geri dönüp Assassin's Creed diye bir illete bulaşacağımdan, seneler sonra VOAA yaparak okulda elden ele dolaştırdığımız dergilerde Can'la koca bir AC dosyası çıkaracağımızdan… Hayat, nereden nereye!





Bundan 15 sene önce hayatın henüz tokatlamadığı, bin bir türlü hayali olan üniversiteli bir gençtim. Metal müzik grubum vardı, fanzin çıkartmaya çalışıyorduk, düzenli FRP oynuyorduk, Japonya'ya gidip SNK'da çalışacağıma kesin gözüyle bakıyordum falan, neler neler… Hayatımın hiçbir döneminde oyunlardan kopmamıştım. Deliler gibi PS2 oynuyor, evimize hayli rötarlı olsa da nihayet giren PC (ve tabi ki emülatörler) sayesinde retro oyunların uçsuz bucaksız denizlerinde yüzüyordum. Çocukluk hayalim de aynen devam ediyordu: Bir gün mutlaka oyun dergisinde yazarlık yapacaktım.

Bir gün diğer dergiden sıkılan arkadaşım elinde yeni çıkan Oyungezer'le çıkagelmişti. Tabi bilmiyordum ki o zamanlar yeni yeşeren bu dergi benim hayallerimin gerçekleşeceği nokta olacaktı. Sadece 2 yıl sonra da utangaç bir mail ve çeyrek sayfa büyüklüğünde yazı ile Oyungezer'e adımımı atacak, 13 senedir de aynı keyifle postu serecektim. Gene aynı arkadaşım da en iyi OGZ kapağı seçtiğiniz Joker'li Eylül 2009 sayısıyla koşarak gelecekti "Emre yazın yayınlanmış!" diye…









15 yıl önce ben ne yapıyordum ki… Çalışıyordum. Yani tarihlere bakınca öyle olması lazım. Ama Sinan'dan bir telefon aldığımı hatırlıyorum. O zaman da böyle asıl iş + dergide yazılar vs uğraşıp duruyordum. Derginin ismi değişse de yıllarca birlikte bir şeyler yaptığım insanların değişmeyecek olduğunu bilmek güzeldi.

O yıl kendi evime çıktığım yıldı aynı zamanda. İş, güç, boş zamanlarda bolca oyun, derginin yazıları vs derken zaman akıp gidiyordu. Daha ilk sayıdan sağlam giriştik işe. Az önce bir kontrol ettim de 4 farklı yazıda inceleme, ön inceleme, guide, ne varsa yazmışım.

Arada molalar vermiş olsam da ilk gün olduğu gibi 15 yıl sonra bugün de Oyungezer'in künyesinde yer almak göğsümü kabartıyor ve "Daha kaç yaşına kadar böyle gideriz" diye düşünmeden edemiyorum 🙂



M. İhsan

O zamanlar İzmir Dış Hatlar Havalimanı'nda, bir kitap mağazasında satış temsilciliği yapıyordum. Yeni derginin kurulacağını duyar duymaz soluğu Sinan Akkol'un "Şurası Blaxis Köşesi" adlı blog sayfasında almıştım. Sonraki günler boyunca da Sinan, Serpil ve Tuğbek'in blogları arasında mekik dokuyup gelişmelerden haberdar olmaya ve onları elimden geldiğince desteklemeye, cesaretlendirmeye çalışmıştım. Yazarak ne kadar olabiliyorsa artık…

Derginin ismini belirlemeye çalıştığımız beyin fırtınalarına bizzat katılmış, naçizane birkaç öneride bulunmuştum. Genellikle önerilen isimlerin hepsi İngilizceydi. Game Over, Loading, Game Traveler (bu gerçekten önerildi)… Sonra birisi çıkıp yeni derginin ismi neden Türkçe olmasın, neden Game yerine Oyun yazmıyoruz diye sorunca orada nötronlar, elektronlar bir çarpıştı ve ortaya Oyungezer ismi çıkıverdi. Serpil'in eski köşesinin adı yani… Sonra oralarda toplanan 400-500 kişilik grup bir anda Oyungezer ismi üstünde hemfikir oluvermişti.

Dergi çıktığında ben de çalıştığım kitapçıda onu hep en ön rafa koyuyor, Level alan herkese Oyungezer'i de öneriyor ve derginin hikâyesini anlatıyordum. "Aaa… Demek Sinan, Serpil ve Tuğbek artık burada! O zaman ben bunu da alırım!" diyen çok olmuştu :)

Her Level/Oyungezer okuru gibi benim de en büyük hayalim bu ekibin bir parçası olmaktı. Onu da sevgili Sinan Akkol'un bir akşam ansızın gelen "Yeni bir ekip kuruyorum, bizimle çalışmak ister misin?" mesajıyla gerçekleştirmiş oldum. 2013'ten beri de buralardayım işte :)





Mert

Lise döneminde iyiden iyiye oturmaya başlayan oyun tutkum sayesinde evimin yakınlarındaki bir internet kafedeydim elbette! Öyle ki 2007 yılının Kasım ayında yine bir internet kafede Modern Warfare ile tanışacak ve yıllar süren bir bağ kuracaktım. Fakat o dönemler benim için en büyük olaylardan biri yıllardır takip ettiğim yazar ekibinin Oyungezer isimli yeni dergisini çıkartması olmuştu. İlk sayı yıllardır biriktirdiğim pek çok derginin arasındaki en özel olanlarından biri.

Yıllar sonra sayfalarında kaybolduğum bu muhteşem derginin bir parçası olmak benim için çok gurur verici. "Bucket list'imde" bu maddenin üzerine çizgi çektiğim için çok mutluyum. Nice 15 senelere Oyungezer'ciğim!



İhsan A.

Valla 2007 Kasım'ında oyunlarla arasına epey mesafe girmiş, fena gaz bir şekilde edebiyat ve müzikle ilgilenen ama aynı zamanda buhrandan buhrana koşan bir liseliydim. Yani muhtemelen gene sabahın köründe kalkıp servise atlayıp mutsuz mutsuz okula gideceğim, alelade bir güne denk geldiydi OGZ'nin ilk sayısı. Halbuki eskiden böyle miydim ben? Daha birkaç sene evvel, dönemin DVO salgınına kendini kaptırmış, kâh Ultima Online'da Olympus shardında, kâh Azeroth'ta kâh Tatooine'de takılan bir velettim. Çocukluğum Atari, PS1 gibi konsollarla geçmişti. Çok değil üç sene önce en sevdiğim oyunlarda biri olan Vampire Bloodlines çıkmıştı, ondan önce de KOTOR aklımı başımdan almıştı. Tabii bu durumun pek çok açıklaması var geriye dönük düşününce: Upgrade'i gelen sistemim, uzatmalı ergenlik, lise atraksiyonları vs. derken hepsi birden bu uzaklaşmada etkili olmuştu. Hayatımın böyle tuhaf bir döneminde doğmuştu Oyungezer.

Evet ne künyedeydim ne forum tartışmalarında ama içimde gitgide silikleşmiş oyuncunun kalbi eminim OGZ'yleydi. Zira benim tüm bu ilgisizliğime rağmen, 2002 yılından beri okuru olduğum (gerçi o dönem artık her ay almadığım) derginin satıldığını ve bunun sonrasında Serpil'in Level'daki köşesinin adını taşıyan yeni bir dergi doğduğunu duymuştum. Ve artık pek oyun oynamıyor olsam da sırf destek olmak için denk geldikçe Oyungezer satın almaya ve bir noktadan sonra da yavaştan oyunları tekrar hayatıma sokmaya başladım.

Elbette eski oyunculuk günlerime tamamıyla dönebilmek için evvela ÖSS (ve lise) belasından kurtulup üniversiteye girebilmem ve sonrasında da tamamen kendi kazandığım parayla sıfırdan bir sistem kuracağım 2010 yılını beklemem gerekecekti ama olsundu. Öte yandan, sadece dört sene sonra serbest yazar olarak bu yeni doğan derginin bir parçası olacağımı ve yıllarca okur olarak takip ettiğim yazarlarla aynı sayfaları paylaşmanın mutluluğunu yaşayacağımı tahmin edemezdim tabii.



Bundan 15 yıl önce Oyungezer'in ilk sayısı çıktığında neredeydim, ne yapıyordum? Belki inanmazsınız ama gayet net hatırlıyorum. O zamanlar çalıştığım yerden istifanın eşiğine gelmiştim, canım fena sıkkındı. Can sıkıntısına en iyi gelen şeylerden birisi nedir? Elbette oyun oynamak. Neler varmış bu ay, gideyim de dergi alıp bakayım derken… O da ne, şu raftaki derginin adı Oyungezer mi? Yoksa yeni dergi mi çıkardı bizim ekip? Bizim ekip diyorsam, onların henüz haberi yok bundan; biraz daha beklemeleri gerekecek, yaklaşık 10-11 yıl kadar, ama olsun :)

Yazarlık kısmında çok da katkı sunabildiğimi söyleyemeyeceğim, lakin "Henüz çıkış yapmadığı zamanlardan beri sıkı bir Oyungezer takipçisi" olarak tanımlayabilirim kendimi, bu konuda mütevazı davranamayacağım, hiç kusura bakmayın :) 15 yılda hayatımda çok şey değişti, halen de değişmeye devam ediyor. Fakat değişmeden kalan ve bundan sonra da değiştirmeye hiç niyetim olmayan bir şey var; her ay Oyungezer'i büyük bir keyifle okudum, okuyorum, okuyacağım.



2007'de liseye yeni başlamış bir ergen olarak hayatımı idame ettirmekteydim. "Liseliler bilmez" klişesinin o dönemki bir örneğini teşkil edecek, Oyungezer'in ilk sayısından habersiz olacaktım. Evimde internet bile yoktu, Sinan Akkol, Serpil Ulutürk ve Tuğbek Ölek kutsal üçlüsünün dergiden ayrıldığı haberini Level'ın önceki sayılarından birinin girişinde okumuş, tam da o aralar siyah giyinme alışkanlığını kazanmıştım.

Bunun bir sonucu olarak o Half-Life 2 kapaklı sayı asla arşivime giremedi. Yeni derginin farkına da ancak Crysis kapaklı 2. sayıyı aile süper marketimiz TANSAŞ'ın dergi raflarında gördüğümde vardım. "Yahu bu insanlar da bu dergileri çıkarıyorlar, Level gibi güzel ve popüler olmuyor, sonra çıkarmayı bırakıyorlar" şekil bir önyargı ile kapağı tararken tanıdık isimler gördüğümü hatırlıyorum. "AAA BUNLAR YENİ DERGİ ÇIKARMIŞLAAAAAR" feryadıyla aylık dergi masrafımı umarsızca ikiye katladım. Bu bir süre de böyle gitti, esas keyif aldığım dergi hep OGZ'ydi ama geç çıkıyordu, o yüzden Level da alıyordum. O zamandan bu zamana da her konusu açıldığında insanlara "OGZ'yi ilk sayısından beri takip etmiyorum, ikinciden beri takip ediyorum" diye şakayla karışık ağlıyorum. Nasıl yazar olduğumun hikâyesi falan da hiç ilginç değil, o yüzden yazmayacağım buralara :(



Öncelikle 15 yıl öncesini hatırlayacak kadar hafızam olduğunu düşündüğünüz için teşekkürler, 90'lardan bahsediyoruz değil mi? Şaka maka şarkı sözü ve unutulmuş ansiklopedik bilgiler dışında bir şey tutamayan zihnimde şu anı çok net: Bir gün her zamanki dergimi almaya gidiyorum Çengelköy'deki büfeye ve büfeci abi diyor ki "Onlar başka dergiye çıktı". Sanki "O dükkân bir aşağı sokağa taşındı" dermişçesine bir samimiyetle. Ben de "Ha, tamam o zaman" diyerek bir Oyungezer alıp dönüyorum eve, hiç sorgulamıyorum bile.

Onlar kim, kim kim çıktılar? Büfeci abi niye bu işleri yakınen takip ediyor? Hakikaten severek okuduğum herkes buradaymış. Büfeci abiye güvenmekle doğru yaptım, adam işi biliyormuş.



Fizik dersleriyle boğuşuyor, Football Manager ve World of Warcraft'tan boşta kalan vakitlerde bilgisayar oyunları oynuyordum. Açıkçası forumlarda takılmayan biri olarak yeni dergi fikrinin filizlendiği ve herkesi heyecanlandıran gelişmelerin olduğu o tatlı dönemi ne yazık ki yaşamamıştım.

Hafif rüzgârlı soğuk bir Kasım gününde, normalde olduğunun aksine üşenmeyip cumartesi günü erkenden kalktığımı ve Kızılay'a gittiğimi hatırlıyorum. Hem Oyungezer hem de Level aldıktan sonra eve dönmüştüm. Önce Level'ı açıp hayatımda bir mecrada yayınlanan ilk yazımı okumuş, sonraysa Oyungezer'i baştan sona bir çırpıda bitirmiştim. Karışık duygular içindeydim.

Sonra bir gün okula gitmek için çıktığımda Serpil ablayı son model bir spor arabayla evin önünde beni beklerken gördüm. Anahtarı hafifçe sallayarak yeni arabamı beğenip beğenmediğimi sordu…





Ya neden insanı yaşlı hissettirecek işlere giriyorsunuz arkadaşlar ama... Ayrıca 15 sene öncesi, tam da zamanda geçmişe gidip "Hayır sakın o işe başlama!" diye kendimi tokatlamak istediğim zaman dilimine denk geliyor, iyice yarama tuz basıyorsunuz... Neyse :P

15 sene önce, üniversite taze bitmiş. Oyun sevdam taa ilkokuldayken, kuzenimin Amiga'sıyla başlamış, gittikçe şiddetlenmiş, oyun dergisi sevdam ise Gameshow ile başlamış. Ama Oyungezer'i biraz (1 sene kadar) geç fark etmişim nedense o ara, onu itiraf etmeliyim. World of Warcraft: Wrath of the Lich King'in koleksiyon kutusunu almak için Etiler D&R'da gece sıra beklerken (o zamanlar koleksiyon sürümleri fiyat olarak gayet alınabilecek seviyedeydi. Aah ah, oradan başka bir yaraya bir tutam tuz daha rica edeyim), OGZ ekibi kahve, çay ve derginin son sayısını dağıtıyordu bekleyenlere. İşte o günden sonra OGZ benim için, Gameshow'dan sonra kalan boşluğu dolduran oyun dergisi sevdam olageldi. Bir gün katkıda bulunanlar arasında olacağımı bilemezdim o yıllarda tabii ki. Katkım her ne kadar azalmışsa da sevdam 14 yıldır doludizgin sürüyor, bilesiniz.







Adana'daydım, 13 yaşında bir ergendim o zamanlar. Yakın bir süreye kadar oynadığım oyunların %90'lık bir kısmı spor oyunları ve GTA'lardı, yaklaşık bir sene öncesinde şans eseri bir şekilde "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" adında bir oyun oynayıp oyunların düşündüğümden daha fazlası olduğunu fark edip iyice düşmüştüm "oyun batağına". Oyun dergileri almaya da başlamıştım ama kısa bir süre sonra okuduğum dergilerden birinden bir kısmı ayrılıp yeni bir dergi mi ne çıkaracaktı ne olacaktı…

Half-Life 2'li o sayı çıkmadan önce buradaki çoğu abimin/ablamın bloglarını takip ediyordum; hafta sonundan hafta sonuna ama, evde internet yoktu malum… O ilk sayıya baktığımda beni sadece oyun konusunda değil, çoğu konuda etkilediğini fark ettim yıllar sonra. Radiohead'in In Rainbows'unu ilk orada gördüm, ilk Posta İdaresi'ndeki "Parabol/Parabola" esprisinden Tool'u keşfettim. Oyungezer cidden 15 yıldır hayatımda okur olarak da yazar olarak da yer kaplıyor. Pek de şikayetçi olduğum söylenemez.



Gülhis'in bahsini görüyorum ve arttırıyorum! Ya da… azaltıyorum mu demeliyim? 9. YAŞIMDAN HERKESE MERHABALAR! Ya da 10. yaşım mı? Yani bu gün alma muhabbetleri klişedir biraz ama Kasım/Aralık civarında doğanlar için bu muhabbet ekstra çevrilir. Gerçi Oyungezer de Kasım doğumlu olduğu için alışıktır bu muhabbetlere. :P

Efendim ben bundan 15 sene önce Alaska'dayım! Yanlış anlaşılmasın, kendisi Club Penguin server'ı olur. Benim yaşımdakiler o dönem Club Penguin ve oynaması ücretsiz DVD'lar arasında mekik dokumuştur eminim. Club Penguin'de ücretli bir üyelik sistemi var. Daha fazla eşya kuşanmak ve farklı renklerde Puffle sahiplenmek dışında hiçbir işe yaramamasına rağmen felaket istiyorum.

Doğum günü bahanesiyle ailemi ikna etme çabalarım olumlu sonuç veriyor ve ben oyunlardaki ilk mikro ödememi bu şekilde yapmış oluyorum! Hikâyemden de anlayabileceğiniz gibi tanışıklığımız biraz gecikmeli. Oyungezer'i ilk görüşüm Mayıs 2011, tanımam da 5. yılı, Kasım 2012'i buluyor. Hayatınıza geç dahil olsalar da tanıdığınıza çok memnun olduğunuz kişiler vardır ya. Oyungezer işte tam olarak benim için öyle! Doğum günün kutlu olsun Oyungezer! Şimdi sen 15 mi oldun, yoksa 16'dan gün mü aldın?





15 sene öncesinin 2007 olduğunu şu yazıya başlarken bir kez daha fark ettim. 2007 bana sanki 5 sene öncesi gibi geliyor hâlâ... Oyun oynamaya 90'ların sonunda başladığımdan oyun dergileriyle de çok erken tanışmıştım. Lakin eve bilgisayar girmesi 2001-2002 yıllarını bulmuştu. Ondan sonrası tam anlamıyla bir cümbüş. 2007 Kasım'ı benim için muhteşem geçiyor olsa gerek. Şöyle bir düşününce Fenerbahçe bir önceki sezonun şampiyonu ve Şampiyonlar Ligi'nde tarih yazıyor. Lise yollarına doğru ilerlerken bolca oyun oynuyorum. PES 6 gibi bir kara sevda var, Recoba ile plase gol sevdası peşinde çaprazlarda gezip duruyorum. Football Manager 2007 taze çıkmış, içim kıpır kıpır yani...

Şimdi 15 sene sonra bakıyorum bu yazıyı yazdıktan tam 24 saat sonra Football Manager 2023 çıkacak. Aradan o kadar seneler geçmiş halen aynı kıpırtı içimi gıdıklıyor. O zaman Alex'i merkeze koyup bir sistem bulacaktım şimdi pırıl pırıl 2005 doğumlu Arda Güler kardeşimi merkeze koymak boynumun borcu. Alex'i oynatırken bir gün bunları anlatmanın hayalini kuruyordum, işte şimdi de bu hayali yaşıyorum. İnanıyorum ki Arda Güler de kramponlarını astığı zaman Oyungezer buralarda bir yerlerde başka genç yeteneklerin hayallerini süslüyor olacaktır. Hayatta her şey değişiyor ama aslında çok da fazla bir şey değişmiyor işte, nice senelere koyuncuk. İyi ki varsın.



O yıllarda bir erkeğin olabileceği en sevimsiz yaşlardaydım ben. 13 yaşında, höthöt sesli isyankâr bir ergen olarak, oyunlara ilişkin ne var ne yok sapık gibi tükettiğim yıllardı. Piyasadaki hemen her dergiyi alıyor, içinden çıkan CD'lerdeki (dinozor gibi hissetme keyfi) demoları yükleyip çıldırıyor, fragmanlar eşliğinde hayaller kuruyordum. Tabii PC de eski, elimde İngilizce-Türkçe sözlük, Warcraft 2 oynamaya çalışıp duruyorum.

Oyungezer'le yolumuz ilk sayısından çakışmasa da ikinci sayıda yakaladım biriciğimi. Yanlış hatırlamıyorsam kapakta Crysis vardı. Gördüğüm gibi sayıyı aldım, bir daha da çıkartamadım hayatımdan. Sonrasında nasıl oldu anlamadım, bir baktım buradayım :)





Pelin

2007… Herkesin ne güzel anıları varmış diye okurken ben neredeydim sahiden diye bir oturup düşündüm. O zamanlar eski laptopumda Sims 2 oynadığım, Facebook'un vazgeçilmez oyunlarına bağlandığım ve ruh hastası bir modda Supernatural izleyip İngilizce öğrendiğim bir dönemdi 2007. 9 yaşındaydım ve ilk yabancı dizimi izlemiştim. İlk dizi indirme macerama Torrent'e falan giriştiğim dönemlerdi. Beni bugün manyak gibi film ve dizi izlemeye iten ilk yıl olduğu için de 2007'nin ayrı bir yeri var bende.

Her şeyin başladığı ve kendimi Türkiye'nin dışında da yaşam varmış farkındalığına attığım sene. Kim bilebilirdi ki ondan sonra bilgisayarlarla bu kadar içli dışlı olup, deli gibi oyun oynayıp bunlar hakkında yazılar yazmakla yetinmeyip bizzat oyun yapacağım dönemlerin geleceğini. Kimseyi gücendirmek istemem ama kendimi yaşlanmış hissettim bunları düşününce. Nerede o eski günler!!! (Yaş 24 :'))



Aygen

Sahi ben 15 yıl önce ne yapıyordum ki? Muhtemelen bir yerlerde laptopumu açmış ya Sims oynuyor ya da Red Alert 2 Yuri's Revenge'in (ben bunu yazıldığı gibi okuyordum ☹) fazla asker basınca laptopumu kasmasına sinirleniyordum. Öyle ya da böyle sürekli yenilikleri takip etmesem de kendimi sürekli oyunların içerisinde bulduğum bu dönemde ne yazık ki Oyungezer'le henüz tanışmamıştım. Zaten bir tanıdım bir bakmışım buradayım. 🙂



Anton

O zamanlar Lise 2'deyim. Oyun dünyasını çılgınlar gibi dergilerden takip ettiğim bir dönem. Her ay alıp başından sonuna kadar okurum. "Bir oyun dergisinde yazar olmak ne kadar güzel bir iştir, oyun oynayıp para alıyorsun! Mis! Keşke benim de olsa..." diye hayaller kurardım.

Derken bir gün "o" duyuruya denk geldim. Sinan Abi'ler yeni dergi kuruyormuş! Hem de neredeyse bütün sevdiğim yazarlar bu yeni dergiye geçecekmiş! Göktuğ Yüksel bile geliyormuş! CD Oyun kapandığından beri geyiklerini özlüyordum zaten.

Tabii yeni dergi hemen çıkmıyor. Yanlış hatırlamıyorsam iki üç ay kadar bu kadrodan yazı gelmedi. Başka herhangi bir dergiyi bırak, hiçbir oyunun çıkışı beni o ilk sayı kadar heyecanlandırmamıştı. Gönül rahatlığı ile söyleyebilirim ki Oyungezer'in ilk sayısı bütün beklentilerimi karşılamıştı. Şimdilerde ya hatırladığım kadar iyi değilse diye dönüp okumaya korkuyorum, o da ayrı bir konu :)









Mutlu

Ne anılar gelmiş yahu, oysa ben ekibin genç simalarından olarak OGZ çıktığında henüz okuma yazma öğre... - şaka şaka o kadar da değil. Ama oyun dünyasına yeni yeni girdiğim, internet kafe nedir, mermi almak için neden ÖÇ-ÖÇ-ÖÇ basılır öğrendiğim yıllardı. Aynı dönemde hiç unutmam, eve oyun alıp yükleme görevinden affını isteyen abim şehir dışına liseye gittiği için bu iş bana kalmış, "Just Cause" (yazıldığı gibi okuyarak, C dahil) istediğimi dakikalarca bir CD'ciye anlatmaya çalışmıştım.

Beni bugün bu sayfalarda yazıları olan özel insanlarla tanıştıran ise derginin çıkışından 2 yıl sonra havalimanı terminalinde gezerken bana sırıtan kocaman bir Joker suratı oldu. "Havalimanında pahalı olur" bahanesiyle oradan uzaklaştırılsam da eve döner dönmez fırlayıp küçük sahil kasabamda yaptığım 2 saatlik market taramasının sonunda dergiyi bulabilmiştim. Zaten bir daha da ne elimden ne gönlümden düşmedi.

BU AY NE OLDU?

Nasıl bir Ekim ayı geçirdik öyle ya? Bana resmen normal bir ilkbahar ayı gibi geldi, havalar acayip sıcak, yapraklar bile sararmamıştı tam olarak. İklimlerin olumsuz biçimde değişiyor olduğunu anlamak için herhalde bundan daha güzel kanıt olamaz, değil mi? Tamam ben de böyle havaları çok seviyorum ama bir yandan da toprağın suya ve kara da ihtiyacı var işte. Bizim bünyelerin oyuna ihtiyacı olduğu gibi (he he sonu nasıl bağladım ama?) ■ **ESER**

EKİM **3**



Bir oyuna en çok kaç saat gömdünüz şimdiye kadar? 300 mü, 500 mü, 1000 mi, 3000 mi? Adamın biri Red Dead Online'a 6000 saat gömmüş ya, hem de Stadia'da! Yani oyun Stadia'ya geldiğinden beri 250 gün boyunca her gün en az 5 saat oynamış eleman. Stadia kapanıyor haberi en çok kendisini vurmuş anlayacağınız. Neyse ki Rockstar, "Kurtaracağız olm senin saatlerini, hiç merak etme" diye açıklama yaptı da yataklara düşmekten kurtuldu.

EKİM **3**



Fandom, aralarında GameSpot, GameFAQs, Giant Bomb ve Metacritic'in de bulunduğu çok sayıda ismi satın aldığını duyurdu. Özellikle Metacritic ve GameFAQs oyuncuların sıklıkla başvurduğu iki isim, umuyoruz içeriklerinde bir değişiklik olmaz.

EKİM **4**



Metro oyunlarının animasyon tasarımcısı Andrri 'Nizrok' Korzinkin, Ukrayna'daki çatışmalarda vefat etti. Rusya'nın Ukrayna'yı işgali oyun sektöründe de olumsuz sonuçlar doğuruyordu ama işin içine ilk defa bir de ölüm girmiş oldu. Çok üzücü.

EKİM **6**



Bayonetta 3'ün yönetmeni Yusuke Miyata, Bayonetta'yı Jennifer Hale'in seslendireceğini açıkladı. Tabii bu açıklamayı yaptığında ardından gelecek dramayı ön göremediği kesin. Bundan birkaç gün sonra Hellena Taylor "Bana çok düşük para teklif ettiler" diyerek oyuncuları Bayonetta 3'ü boykot etmeye çağırdı. Sonra aslında Platinum'un kendisine gayet iyi bir miktar teklif ettiği ortaya çıktı. Taylor geri adım atmadı, "Evet ama teklifi kabul etmeyince cameo rol teklif ettiler, onun da parası azdı" dedi. Falan filan. Sonuçta Hellena Taylor (bence) oyuncuların gözünde çok puan kaybetti.

EKİM **10**



40. Altın Keleb… pardon, Joystick ödülleri oylamaları resmen başladı. Elden Ring 4 dalda aday olurken, onu 3 dalda adaylıkla Horizon Forbidden West takip etti. O tarihte henüz God of War: Ragnarök çıkmadığı için bu oylamalara katılamadı ama o da sonradan "Yılın Oyunu" dalında adaylığı kapıverdi. Zaten aksi düşünülemezdi.



EKİM 12

Sony ve Microsoft'un Ark oyunları için milyon dolarlar saçtığı ortaya çıktı. Sony, 3,5 milyon dolar karşılığında Ark Survival Evolved'u PlayStation Plus oyunu olarak verirken, Microsoft da Ark 1'in Game Pass süresini uzatmak ve Ark 2'yi de üç yıllığına Game Pass'e eklemek için 4,8 milyon dolar ödemiş. Tabii bu işin kaymağını yiten Ark serisinin geliştirici ve yayıncısı Studio Wildcard'ın sahibi olan Snail Games oldu.



EKİM 17



Neredeyse 10 yıldır yeni bir Splinter Cell oyunu bekliyoruz ama Ubisoft bize Splinter Cell Remake veriyor. Neyse… Zaten elde çıkış tarihi yok, oyun ne durumda hakkında en ufak bilgi de paylaşılmıyor ama bu Splinter Cell Remake'ten haber yok demek değil. Oyunun yönetmeni David Grivel projeyi de Ubisoft'u da bıraktığını açıkladı. Anlayacağınız, Splinter Cell yine dipsiz kuyuya dönüştü.

EKİM 19



Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın almasına onay çıkacak mı, hâlâ daha merakla bekliyoruz. Tüm tartışmaların odağında Call of Duty ve Sony'nin bu büyük markayı kaptırma korkusu var. Microsoft Sony'nin kaygılarını dindirmek için elinden geleni yapıyor, son olarak da Sony'nin sözleşmeleri devam ettiği sürece Call of Duty'nin Game Pass'e gelmeyeceğini açıkladılar. Daha ne yapsın bu adamlar, Game Pass anahtarını da mı Sony'e versinler?

EKİM 24

Steam'in tahtının kolay kolay sallanmayacağını hepimiz biliyoruz, değil mi? Elbette rakip platformlar çıkacak, pastadan pay kapmaya çalışacaklar ama Steam bu girişimleri gülerek izleyecek. Çünkü Steam'in yayınladığı bilgilere göre platformdaki eş zamanlı online kullanıcı sayısı 30 milyonu aştı. Steam'in 15 milyona ulaşması 14 yıl sürmüştü, ikinci 15 milyona ise sadece 5 yılda ulaşıverdi.

EKİM 25

25 Ekim günü Türk oyuncuları için kara günlerden biri olarak anılacak çünkü son kalemiz de düştü: Steam Türk Lirası kurunu güncelleyerek yaklaşık olarak eskisinin 5 katına yükseltti. Yani artık eskisi gibi ucuz oyun oynama şansımız ortadan kalktı diyebiliriz; 32 TL'ye satılan 20$'lık indie oyunlar bundan sonra 200 TL olarak çıkacak karşımıza. Zaten çoğu yayıncı eski oyunlarının fiyatını da buna göre güncellemeye başladı. Bunun en büyük suçlusu da yabancıların TL cinsinden oyun almasına yardımcı olarak kendi cebini dolduran bir avuç… Neyse, boşluğu siz doldurun.

EKİM 26



CDPR oldukça sürpriz bir duyuru yaparak ilk The Witcher'ın remake versiyonunun geliştirilmeye başlandığını açıkladı. Seriden tecrübeli isimleri kadrosunda bulunduran Polonyalı Fool's Theory stüdyosunu geliştireceği oyun Unreal Engine 5 kullanacak. Oyunu yeni mekanikler ve göz alıcı görsellerle karşımıza çıkaracak olan CDPR, serinin hayranlarını bir kez daha heyecanlandırmayı başardı kısacası.

EKİM 27



Phil Spencer, Xbox konsollarına ve Game Pass aboneliklerine er ya da geç zam yapmalarının kaçınılmaz olduğunu açıkladı. Şu an Türkiye'de PC Game Pass aboneliği aylık sadece 40 TL, zam gelirse ne seviyede gelir onu bilmiyoruz tabii. Ama oyun fiyatlarını gördükçe de insanın "Phil dur Allahını seversen zaten ortalık karışık" diyesi geliyor.

181

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

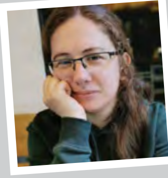
OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Back 4 Blood: Expansion 2 - Children of the Worm (DLC)	7	-
F1 Manager 2022	7	78
Fallout 76: The Pitt (UPDT)	-	-
FIFA 23	7.5	77
Final Fantasy XIV: Endwalker - Patch 6.2 Buried Memory (UPDT)	-	-
Foretales	7	74
HAAK	8	-
Little Orpheus	6.5	67
Lovecraft's Untold Stories 2	5.5	60
Metal: Hellsinger	6.5	79
NBA 2K23	8	78
Q.U.B.E. 10th Anniversary	8	-
Return to Monkey Island	9	86
Saints Row	6	65
Slime Rancher 2 (Erken Erişim)	-	-
Splatoon 3	9	83
The Ascent: Cyber Heist (DLC)	6	-
The Excavation of Hob's Barrow	8.5	81
The Gallery	7.5	-
Xenoblade Chronicles 3	9.5	89



İNCELEMELERDE BU AY

90

OGZ TAKIMI



BURCU ARABACI

Havaların soğuduğu ve dışarıda yapılacak aktivitelerin yerini evde battaniyeyi etrafına koza gibi sarmış bir şekilde bitki çayı eşliğinde dizi izlemeye ve oyun oynamaya bıraktığı şu Fimbulvetr günlerinde God of War: Ragnarök ne iyi geldi! Hikâyesiyle, oynanışıyla bam bam bam diye vurdu. Tek problem Midgard'ı her gördüğümde içim üşüyor, o nasıl bir soğuk iliklerimde hissediyorum resmen... Yalnız bu sene de ne oyun yaptı ha, Horizon: Forbidden West'i bitirdim, Persona 5 Royal'e başladım, tam o bitti derken God of War geldi. Çok şımardım şu an, kışın geri kalanında ne yapacağım bilmiyorum. Çabuk üzerime güzel oyun atın, çabuk. Nerede o Baldur's Gate!?

SAYILARLA

8
Leon beyler ile bir günde Encanto'nun müziklerini baştan sona dinleme sayımız...

1515.8
Oyunu kapatmayı sürekli unuttuğum için Steam'de görünen Final Fantasy XIV oynama sürem.

0.01
God of War: Ragnarök'un bitmesiyle "Game of the Year yahu!" diyerek Horizon: Forbidden West'e satış koymam arasında geçen süre; saniye cinsinden... (Üzgünüm Aloy! ☹)

ÜÇ ÖNERİ

Yes Your Grace: "Ya bu niye benim aklıma gelmedi!" dediğim oyunlardan biri olan Yes, Your Grace basit oynanışı, basit grafiklerine rağmen hikâyesiyle merakınızı celbedecek bir RYO/Macera. Bir de ismini sürekli olarak "Yes, Your Majesty" diye hatırlamasam tam süper olacak, halbuki "Grace" daha kafiyeli niye böyle oluyor anlamıyorum. MacOS'ten Switch'e neredeyse her platformda da var bu arada, bi' göz atın derim.

Strange Brigade: Aksiyon oyunlarını oynamayı hiç beceremem, bir de üstüne 4 kişi co-op deyince tüylerim diken diken oluyor. Ama Indiana Jones tadında fantastik soslu tarihi gizem atmosferinden midir nedir, Strange Brigade'i çok sevdim. Üstünüze dalga dalga düşman atan modu bile severek oynadım valla. Steam'de 77 liraymış, fazlasıyla değer.

Thimbleweed Park: 90'ların dedektiflik dizilerini alıp Monkey Island tarzı bir espri anlayışıyla harmanladıktan sonra modern bir 2D pixel art tabağında Point and Click macera olarak sunarsanız ortaya Thimbleweed Park gibi lezzetli bir ürün çıkıyor. Eski macera oyunlarının absürt hikayelerini ve zorlu bulmacalarını özleyenler için birebir.



İPEK ATAM

Bir ara oyunlardan uzaklaşmış ve "yaş arttıkça oyunlardan alınan keyif azalır" mitinin doğru olmasından korkmuştum. Ama o kötü dönemi atlattım ve aksine, oyunlardan eskisinden de çok keyif aldığımı ve bir oyundan başka bir oyuna ışık hızıyla atladığımı mutlulukla fark ediyorum. Artık AAA oyunlar dışında, çok güzel indie'lerle de bol bol karşılaşabiliyor olmamızın payı var bunda tabii. Ufukta heyecanla beklediğim oyunlar da var -yazar bu esnada, yazıyı yazdığı günün gecesinde oynanmaya açılacak olan God of War Ragnarök'e iştahla bakar.- Anlayacağınız hayat fena gitmiyor be.

SAYILARLA

48
Çıktığından bu yana Victoria 3'e gömdüğüm saat sayısıymış. Ama bu daha hiçbir şey...

0
AAA bir oyunu alacakken para hesabı yapmadığım gün sayısı :(

5
Çalıştığım kurumda kavga, bela okuma, küfür sesleri duymadığım gün sayısı. Çok mutsuz ve gergin bir ülkeyiz. İyi ki oyunlar var...

ÜÇ ÖNERİ

RIMWORLD: Biotech eklentisiyle güzelliğine güzellik katmış Rimworld. Fakat her seferinde herkesi mutlu etmek ve barış içinde yaşamaktan biraz sıkıldım galiba. Gen ve organ mafyası olma fikri, çık aklımdan çık, ben beceremem öyle işleri bak. Yine de, acaba... Hmmpfs.

VICTORIA 3: Paradox oyunlarını oldum olası seviyorum zaten, ama aradığım buymuş meğer. Bir ülkeyi kalkındırmak, Türkiye'yi çağdaş medeniyetlerin seviyesine çıkarıp, aydınlara emanet etmek ne zevkliymiş öyle ya. Saatler nasıl geçiyor bilmiyorum. Birkaç geliştirme ve DLC'lerle alıp yürüyecek bu oyun.

RAYMAN LEGENDS: PS Plus kütüphanesinin incilerinden. Eski ama taş gibi bir oynanışı var halen. Çizimleri, müzikleri, kurtarılmayı bekleyen şapşallarıyla ("yippie") gerçek bir efsane. Özellikle co-op'u muazzam bir eğlence trenine dönüşüyor. Sevgili ile oynayacak oyun arıyorsanız tavsiyedir.

GOD of WAR RAGNARÖK

Fimbulvetr'in soğuğu iliklerimize kadar işledi!

Yazan: Can Arabacı

God of War (2018), nadasa bırakılmış bir serinin nasıl diriltilebileceği ve kitleleri yine, hatta eskisinden bile çok heyecana boğabilir sorusuna verilmiş en güzel cevaptı bence. Kendinden önce gelen hikâyeyi yok saymadan, onu bir basamak olarak kullanarak yepyeni ve daha oturaklı, olgun bir başlangıç yapmak seriye ihtiyacı olan taze havayı üflemişti adeta. Ama şimdi işin büyüsünü bir kere tutturmak var, bir de onu devam ettirmek ve çıtayı daha bile yükseklere dikmek var. Takdir edersiniz ki bu da kolay bir iş değil. O yüzden Ragnarök'ün ilk resmî duyurusu geldiğinden beri diken üstündeydik. "Ya bu sefer olmazsa?", "Zaten önceki oyunun yönetmeni olan Cory Barlog tekrar yönetmeyecekmiş", "E bu kadar zaman doğru düzgün bir şey de göstermediler, kesin hazır değil daha ve erteleme haberi gelir yakında", "PS4'te de çalışsın diye öncekine DLC gibi yapmışlar, yeni oyun gibi durmuyor" Bunları ve daha nice benzer yorumu kesin görmüşsünüzdür. Şimdi alın o yorumların hepsini buruşturup çöpe atın. Çünkü emin olun gördüğünüzü sandığınız şeyler *Ragnarök*'ün hazırladığı asıl sürprizlerinin yanında bir hiç ve karşımızdaki oyun da 2018'de çıkan bir önceki oyunun pabucunu alıp Jötunheim'in en yüksek damına fırlatmakta hiç zorlanmıyor…

Önceki oyun oldukça kişisel bir yol hikâyesiydi özünde. Bir aile olmaktan fazlasıyla uzak, ikisinin de en sevdikleri ve kıymet verdikleri kişinin ölümüyle baş başa kalmış bir baba oğulun birbirlerine alışmaya ve güvenmeye çalıştıkları bir serüvendi. Henüz bir çocuk olan Atreus'un derdi bugüne kadar hep mesafeli durmuş ve asla hiçbir şeyden tatmin olmayan



Yılın oyunu ödülünü kim alır bilmiyorum ama en iyi kızak kurdu ödülü kesinlikle Speki ve Svanna'ya ait.



Sızdırmayın kardeşim bu oyunu!

Ragnarök ne yazık ki çıkışından iki hafta kadar önce oyunu erken edinmiş bazı oyuncuların çenelerini tutamaması sebebiyle bütün detaylarıyla özellikle de Reddit ve Twitter üzerinden sızdı. Başta sızan sadece Thor savaşıydı, sonra daha ciddi ve bilmemenizin çok daha iyi olduğu detaylar derken o sırada oyunu halihazırda bitirmiş olan benim bile tadım kaçtı doğrusu. İşin beni asıl güldüren kısmı, Reddit'te oyunu yan görevleri yapmadan bitirdiğini söyleyenlerin yan görevlerde verilen detaylara hâkim olmadığı için oyunun bazı kısımlarını çok yanlış yorumlaması oldu. O yüzden mümkün olduğunca spoiler yememeye özen gösterin, gerekirse filtre uygulaması falan kurun ama bir yandan bir şeyler yerseniz de bu yorumların çoğunlukla oyunu yarım yamalak bitirmiş oyuncular tarafından yapıldığını bilin. (Kıyas yapmak isterseniz ben bu incelemeyi bütün bölgeleri %100 bitirmiş ve ortada henüz Trophy listesi olmamasına rağmen Platinum almış olarak yapıyorum)



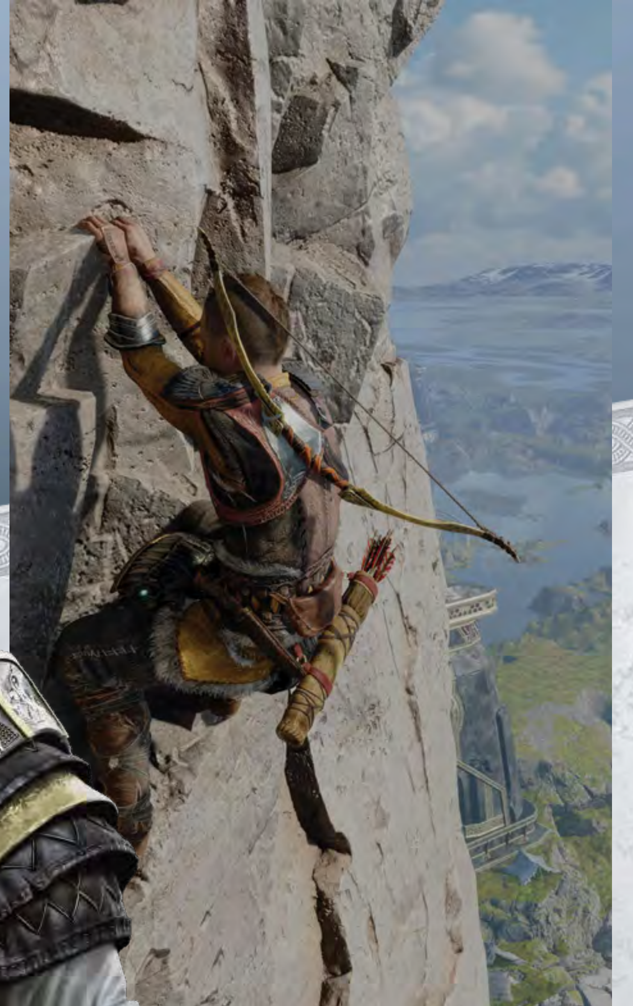
Bileğine güvenen Musphelheim'a gelsin!

Niflheim ve Musphelheim önceki oyunda Kratos ve Atreus için çetin bazı sınavlar sunuyordu. Niflheim sürekli değişen labirent gibi koridorlarıyla ve bize içeride sınırlı zaman veren zehirli sisiyle başta keyifli ama bir süre sonra biraz rutine binen bir tecrübe sunuyordu. Bu sefer Ivaldi'nin atölyesine hiç uğramadığımızdan labirente de girmiyoruz. Bunun yerine eğer dövüş becerilerinizi sınamak isterseniz istediğiniz düşman tipiyle dövüşebileceğiniz bir mini-arena var burada. Ama bu arenadan herhangi bir tecrübe ya da loot almıyorsunuz, ayrıca düşmanlar da sizi öldüremiyor. Tamamen hareketlerinizi deneme amaçlı yani. AMA burada yaptığınız hareketler yeteneklerinizin mod kademeleri için sayıldığından "15 kere Kaos Bulutu yapayım da aradan çıksın" derseniz buna müthiş müsait bir ortam.

Musphelheim'daki arenaysa biraz daha değişmiş artık. Önce üç farklı odanın her birinde üçer farklı teste tabii tutuluyorsunuz. Bunları bitirince odalardaki kılıcın üzerindeki rün kombinasyonlarını hangi sırayla bitirdiğinize göre ana arenadaki Surtr'un kılıcından 6 büyük testten birini açıyorsunuz. Eğer hepsini bitirebilirseniz bir ton yeni zırh, zırh ve silah geliştirme malzemesi yağıyor üzerinize ve büyük kılıçtan direkt istediğiniz testi açabilir hale geliyorsunuz. Oyunun sonlarına doğru (aşağı yukarı 6 ya da 7. seviyeye ulaştığınızda) buraya bir uğrayıp üstünüzü başınızı geliştirmenizi tavsiye ederim kesinlikle. Bazı testler gerçekten zor olsa da kolay olanlarını hızlıca aradan çıkartmak mümkün.

babasına kendini kabul ettirmekti; Kratos'unkiyse geçmişinin günahlarını ve izlerini oğluna aktarmadan onu daha iyi tanımaya çalışmak. Faye'nin küllerini Jötunheim'ın en yüksek tepesinden savururken ikisi de bu dertleri geride bırakmış, yıllardır kuramamış oldukları aile bağlarını sağlamlaştırmışlardı. Ama onlar aile bağlarını pekiştirirken kuzey topraklarının tanrılarıyla kesişen yolları başka dertler örmüştü başlarına. Aesir tanrılarından Baldur'u öldürmeleri maceralarının başında dost bildikleri Freya'nın intikam yemini edip peşlerine düşmesine sebep olmuştu. Bu bile başlı başına büyük bir dertken bir de kadim kehanetlere göre Baldur'un ölümünün 3 kara kış sürecek Fimbulvetr ve akabininde de Ragnarök'a, yani tanrıların kıyametine yol açmış olması söz konusuydu.

İşte bu kara kışın artık son demlerinde, hızlı ve alabildiğine heyecanlı bir başlangıç yapıyor Ragnarök. Kratos karanlık bir mağarada hüzünle geçmişin (ve Faye'nin) tatlı anıları arasında kaybolurken Atreus avladığı geyiği getirip pat diye mağaraya bırakıveriyor. Sırf bu bile geçen oyunda avlanmayı bizzat öğrettiğimiz Atreus'un ne kadar yol katettiğini gözler önüne seriyor aslında. Kratos daha doğrulup "Dur, ben alırım geyiği" diyemeden Atreus tekrar yüklenip kızağın arkasına atıveriyor. Ohoo, göz açıp kapayıncaya kadar bizim dünkü velet kocaman delikanlı olmuş bile! Bu sekans sırasında umarım derin bir nefes almışsınızdır, çünkü bundan sonrasında oyun size uzun süre pek soluklanma şansı bırakmıyor. Önce eve ulaşamadan Freya'nın saldırısına uğruyor baba oğul (ki bu sahneyi fragmanlar-



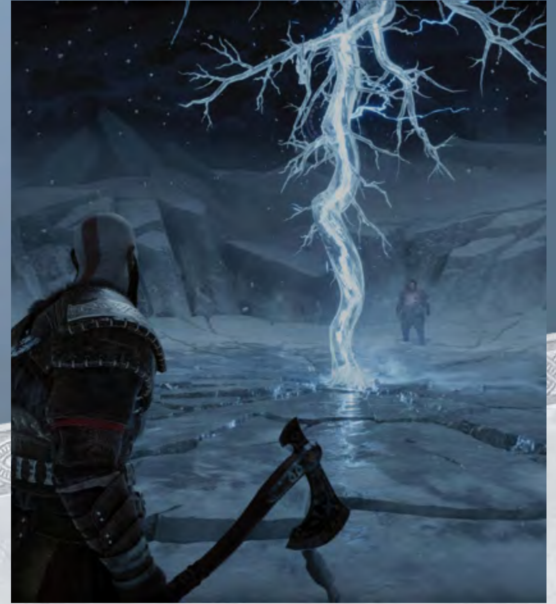


Ertelemenin ardındaki asıl sebep...

God of War: Ragnarök'un resmî duyurusu, başta oyunun 2021 yılı içerisinde çıkacağını söylemişti. Sonra bir noktada oyun 2022'ye ertelendi ve kavuşmamız da anca senenin sonunu buldu. Peki bu koca ertelemenin ardında ne gibi bir neden vardı? Santa Monica oyunu duyurmakta fazla mı acele etmişti? Oyun geliştirme sürecinde bir problemle mi karşılaşmıştı? Bu soruların cevabını uzun süre alamadık aslında, derken Kratos'a sesiyle ve mo-cap'le hayat veren Christopher Judge çıkıp ertelemenin asıl sebebinin kendisi olduğunu açıklayana kadar.

2019 yılının ağustos ayında kalçası ve dizinden ciddi ameliyatlar geçiren Judge, yürüyecek durumda olmadığı için Santa Monica durumuna anlayış gösterip oyuncunun rehabilitasyonunun tamamlanmasını beklemeye karar vermiş. Hemen ardından Covid'in patlak vermesi falan da derken oldukça zorlu bir geliştirme süreci geçiren oyunun ertelenmesinin ardındaki asıl neden buymuş. Bu durumu açıklayan tweet dizisinde Cory Barlog'un yeni oyunu yönetmediğini öğrendiğinde rolü bırakmaya çalıştığını da ekleyen Judge, Ragnarök'ü yöneten Eric Williams'a Barlog'un kendisi kefil olunca role devam etmeye karar vermiş. Eh, bu kadar badire atlattıktan sonra çekilen çilelere değen bir performans sergilendiğini görmek güzel tabii.





Mjölnir ve Leviathan çarpışırsa...

dan ve hatta bizim bu sayının kapağından hatırlarsınız), ondan güç bela kurtulduktan sonra başka badireler atlatıyorlar ve derken… Gök gürültüsü eşliğinde kapı çalıyor. Bunun ne demek olduğunu hepimiz çok iyi biliyoruz tabii. Bakın, videolara koydukları o Thor ve Kratos dövüşü var ya, hatta genel olarak tanıtım videolarına koydukları sahnelerin neredeyse tamamı bu bir saat içinde geçiyor. Aslında Santa Monica kartlarını gayet gizli tutmuş yani, oyunun ciddi bir kısmında ne olacağına dair fikriniz olmuyor ve bu yüzden "Ee, şimdi n'olacak?!? Biraz daha oynayayım da öğreneyim" diye kendinizi oyunun çekimine kaptırıyorsunuz -tabii interneti saran spoiler'lardan başarıyla kaçınabildiyseniz.

9 Diyar'ı gezdim dolaştım…

Thor'u önceki oyunda anlata anlata bitiremediler. Hele Mimir'in hikâyeleri onun nasıl bir dev seri katili, sabırsız ve ayyaş ama aynı zamanda da müthiş tehlikeli bir tanrı olduğunun portresini gayet net bir şekilde çizmişti hatırlarsanız. Tahmin edersiniz ki Thor'la olan hesaplaşmamız oyunun ilk saatinde oldu bittiye gelmiyor; sizi damarlarınıza adrenalin pompalanmış bir şekilde bırakıp "devam edecek" çekiyor onun yerine. İyi ki de öyle oluyor, zira Thor da Odin de hiç sandığınız ve beklediğiniz gibi "Boss olsun da dövelim hadi" karakterleri değil. Tam aksine ince ince işlenmiş, çok katmanlı, fazlasıyla kompleks ve iyi yazılmış karakterler. Çok detayına girip tadını kaçırmak istemiyorum ama ikisiyle de (ve hatta çok daha fazlasıyla) yolunuz oyun boyunca çok kez kesişecek ve o tarafta da beklemediğiniz, çok nefis bazı sahneler olacak. Şimdilik bunu demekle yetiniyorum sadece.

Bu kısmı geçmeden şuna bir ayrıca değinmek lazım: Thor savaşında Thor'un "Gerçek Savaş Tanrısı'nı göster bana!" diye bir lafı var Kratos'a. Gerçek potansiyelinize ulaşmak için Ragnarök'ta biraz uğraşmanız gerekecek tekrardan, zira Fimbulvetr'in soğuğu topladığınız bütün ekipmanları, silahları ve büyülerinizi de tükettiğinden bir nevi sıfırdan başlıyoruz

Ateşidir, buzudur, elektiriğidir derken… Artık dikkat etmemiz gereken yeni bir elementimiz daha var: Bifrost. Bifrost hasarı yediğinizde sağlık barınızın ufak bir kısmını kaplıyor ve tekrar darbe almazsanız o hasarı geri çevirebiliyorsunuz; ancak olur da bir kez daha bifrost kaplanırsanız… Patlamalar hoş olmuyor, öyle diyeyim. Ha, tabii siz hasarı veren taraftaysanız o başka.

güçlenmeye. Ha, bu demek değil ki ne Kratos ne de Atreus oyunun başında tamamen savunmasız halde. Sonuçta üzerlerindeki geliştirmeler solmuş olsa da Leviathan Baltası da Kaos Kılıçları da hâlâ eşi benzeri olmayan ölümcüllükte silahlar. Ve başlarda işinizi de gayet güzel görüyorlar. Çok geçmeden Huldra biraderler size kucak açıp yine tonla zırh ve silah geliştirmesini önünüze döküyor zaten. Bu noktada yetenek sistemine yapılan bir yenilik var ki benim çok hoşuma gitti. Aşağı yukarı aktif olarak kullandığınız her yeteneğin kullandıkça gelişen kademeleri bulunuyor. Bunlar Bronz-Gümüş-Altın diye gidiyor. Bir yeteneği "Altın" kademesine ulaştırdığınızda o yetenek için bazı modlar seçebilir hale geliyorsunuz. Mesela hasarına biraz daha ek, sersemletme oranına bir artış, o hareketi yaparken size defans sağlayan bir koruma gibi. Bunları tecrübe puanı karşılığında bir kere açtıktan sonra da üç seçenek arasından istediğinizi anında değiştirebiliyorsunuz. Bu hem sizi farklı yetenekleri deneyip geliştirmeye itiyor hem de oynayış stilinizi biraz daha rafine etmeye yarıyor. Önceki oyunda hiç kullanmadığım hareketleri sırf altın kademeye ulaştırmak için kullanmak bir yana "Ya bu hareket aslında güzel iş yapıyormuş ha" diye altına ulaştıktan sonra bile sıklıkla kullanmaya devam ettim. Bir yandan özellikle yüksek zorluklarda

Kvasir'in şiirleri

9 Diyar'ın dört bir köşesini gezip tozarken bulunmayı bekleyen Kvasir'e ait 14 şiir bulunuyor. Bu şiirler başta biraz anlamsız gelse de her biri Playstation'ın başka bir büyük oyununa atıf aslında. Bazıları çok bariz belli olsa da (Ölümün Eşiğinde = Death Stranding, Doğunun Hayaleti = Ghost of Tsushima, Kan Kırmızı = Bloodborne gibi) kimisinin hangi oyun olduğunu çıkartmak için kafa patlatmak da ayrı bir eğlence oldu bana. Bakalım siz de 14'ünü birden doğru tahmin edebilecek misiniz?

oynuyorsanız o hareketlere sonuna kadar ihtiyacınız da oluyor, zira yapay zekânın acıması yok. Yüksek zorluklarda çok daha agresif, amansız ve kök söktürür hale geliyor rakipleriniz. (Kara elflere ettiğim lafları Brok duysa yüzü kızarırdı muhtemelen) Ama bizim de eliniz Iðunn armudu toplamıyor tabii. (Elma ayrı bir hikâye ama, mitolojide ölümsüzlük veriyordu burada da canımızı arttırıyor, mis!) Önceki oyundaki kalkanı bir güzel herkese hitap edecek şekilde geliştirme imkânı eklemişler bu sefer. Ben mesela düşmanın hamlesini son anda karşılayıp "Parry" yapmayı çok sevdiğimden ona yatkın bir kalkan tercih ettim ama siz zamanlama tutturmakta zorlanıyorsanız direkt kalkanın ardına sığınıp, sonra kalkana yağan darbeleri düşmanı dağıtmak için kullanan bir tarz da tercih edebiliyorsunuz. Böyle birkaç tane farklı ve birbiriyle kesişen kalkan tipi var -ki hangi kalkanı tercih ettiğinizin oynayış tarzınızı belirlemede büyük etkisi oluyor.

Özetle bilhassa da başlarda her şey önceki oyuna fazlasıyla benzer şekilde yer alsa da aslında çok daha cilalı, çok daha parlatılmış hale gelmiş. Bunun bazı oyuncular tarafından negatif olarak algılanacağının farkındayım. Ee ama düşününce zaten önceki God of War'lar da böyle değil miydi? Kratos'un elbette her oyunda yeni bazı oyuncakları oluyor ama ana saldırı repertuarı özünde hep aynı kalıyordu. Burada önemli olan şey, oyunun size yeniliği başka bir noktadan veriyor olması bence. 2018'de çıkan oyunun en eleştirilen yanlarından birisi düşman çeşitliliğinin nispeten kıt olması ve hep aynı draugrlarla, helyürüyenlerle dövüşmek durumunda kalmamızdı. Santa Monica da bu sefer çeşitliliği buradan vermiş. Gittiğimiz her bir diyar tonla farklı düşmanı da yanında getiriyor. Vanaheim daha primordiyal güçlerin olduğu, kurtadamların cirit attığı bir ortam başlarda mesela; bitki örtüsü bile ateş ediyor resmen gözümüzün yaşına bakmadan. Sonra Asgard'ın dikkati üzerimize çekmeye başlayınca Odin'in ordusu Einheri'lerin

Türkçe çevirisi bu sefer olmuş!

God of War (2018)'i incelerken oyunun Türkçe çevirisinin biraz yavan kaldığından bahsetmiş ve bunu oyunun eksi hanesine yazmıştım. Hani "chicken translate" seviyesi de değildi tabii ama Sony'nin genel yerelleştirmelerine kıyasla daha iyi olabileceğini hissetmiştim oyunu Türkçe oynarken. Bu sefer işi sağlam tutmuşlar ve gayet akıcı, keyifli bir Türkçe yerelleştirme yapmışlar oyuna. Kendilerini tebrik ediyor, şampanya eşliğinde eksi hanesinden artı hanesine davet ediyoruz.



bifrostla ortama indiğine şahitlik ediyoruz sıklıkla. Daha da sonrasında Vanaheim'ın bambaşka bir bölgesi açılıyor, orada da Seiðr büyüsü kullanan yaratıklar mı ararsınız hem kara hem de ak elfler mi? Efendim? Boss savaşı mı olsaydı daha çok? O da var ya, olmaz olur mu? Aynı örnekten gidelim, Vanaheim'da direkt ejderha avları var yahu. Başka oyunda olsa "Ejderkatili" unvanı alacak kadar çok ejderhayı baltadan (ya da tercih ederseniz kılıçtan) geçiriyoruz burada da. Ki bu boss savaşları ejderhalarla kısıtlı değil, genel olarak gerçekten heyecan verici ve destansı bir sürü boss karşılaşması eklemişler. Kabul, kimisi (özellikle uçan ejderhalar mesela) biraz önceki oyunun troll savaşları gibi aynısının biraz daha farklısı kıvamında ama oldukça özgün, zekice ve sizi adrenaline doyuracak dövüşlerin sayısı da hiç az değil. Örnek vermeyi çok isterdim ancak oyun zevkinizi baltalamamak adına çenemi kapalı tutmayı tercih ediyorum. Görünce anlarsınız zaten hangilerinden bahsettiğimi.

Boynuz kulağı geçerse…

Kratos'un maharetleri saymakla bitmez. Ancak Atreus'u da yabana atmayalım şimdi. Çocukcağız 3 yıl önceki maceraya atıldığından bu yana kendini fazlasıyla geliştirmiş. İnanın oyun zevkinizi baltalamamak için minimum ölçüde detaya değinmeye özen gösteriyorum ama bunu söylemeden geçmek mümkün değil: Ragnarök'te nihayet oğlanın da kontrolünü direkt olarak alıyoruz. Bu sürekli ya da seçerek yaptığımız bir şey



İskandinav Mitolojisi 102: Ragnarök

Peki asıl mitolojideki Ragnarök'ta neler oluyor? Öncelikle şunu bir kere daha hatırlatayım: Bu anlatacaklarım mitolojide tasvir edilen halidir, tutup da "Vay efendim spoiler vermiş!" demeyin. Kimi detay mitolojideki halinden beslense de Loki örneğinden göreceğiniz üzere bazı şeyler çok daha farklı olduğundan aynı şekilde gerçekleşmesi zaten imkânsız. (Fenrir'i tutsak etmek için Tyr'in elini feda etmiyor kimse mesela bir başka örnek olarak)

Ragnarök, kelime anlamıyla "Tanrıların felaketi" anlamına geliyor. O yüzden içeriğini de tahmin edersiniz. Völuspá (Sibyl'in Kehaneti) olarak bilinen bir şiirde tam anlamıyla tasvir edilir. Buna göre herkesin sevgilisi tanrı Balder(Baldur)'un ölümüyle birlikte diyarlar hiç yaz geçirmeden üç kara kışa maruz kalacak (Fimbulvetr/Filmbulwinter) ve sonrasındaysa kaos başlayacaktır. Güneşin kararması, yıldızların kaybolması, dünyanın denizlerin altına batması, depremler gibi doğal felaketler sonucunda Loki ve Angrboda'nın oğlu kurt Fenrir'in kendini bağlayan gleipnir zincirlerinden kurtulacağı söylenir. Bundan sonrası kim kime, dum duma zaten…

Mitolojiye göre Loki ve Angrboda'nın diğer bir çocuğu olan Midgard yılanı Jörmungand, zehrini denize ve havaya püskürtmek suretiyle bütün canlıları öldürecek ve Loki, Odin tarafından bağlandığı zincirlerinden kurtularak kızı Hel'i de yanına alarak ölüler ordusunu toparlayarak Naglfar adındaki gemiyle birlikte Asgard'a savaş açacak. Bütün bunlar olurken Heimdall, borusu Gjallarhorn'u üfleyerek tanrıları uykusundan uyandıracak ve böylece tanrılar ve devler son savaşta birbirine girecek. Odin'in Einherjar savaşçıları ve Hel'in ölüler orudsu birbirlerini yok edecek; Odin, Fenrir'e saldırıp mızrağı Gungnir'i ona saplayacak ama kurt tarafından öldürülecek, Odin'in oğlu Víðarr da Fenrir'i öldürüp babasının intikamını alacak. Thor, Jörmungandr ile savaşa tutuşacak ve birbirlerinin felaketi olacaklar; Tyr, cehennem tazısı Garm ile güreşirken ölecek. Geriye en son Loki ve Heimdall kaldığında onlar da birbirlerinin canını alacak ve Sköll güneşi, Hati de ayı yutacak. Son olarak Surtr kılıcıyla dünyayı yakacak ve Ragnarök'u sonlandıracak.

Bütün bu felaket bir son değil tabii. Yggdrasil'e saklanmış iki insan, Líf ve Lífþrasir (Yaşam ve Yaşama Sevinci) bu ölü dünyaya tekrar hayatı getirecek. Hatta Ragnarök bittikten sonra ölümüyle bu felaketi başlatan masum Balder'in de yeniden doğacağı ve hayatta kalan tanrıların adil bir şekilde hüküm süreceği söylenir...



İskandinav Mitolojisi 102: Aesir ve Vanir Tanrıları

İskandinav mitolojisinde tanrılar birbirleriyle hiç anlaşamayan ve sürekli çatışma halinde olan iki fraksiyona ayrılmaktadır: Aesir ve Vanir. Aesir tanrılarının kâinatı bir arada tuttuğu ve tabiatın güçlerini temsil edildiğine inanılır. Odin, Thor, Frigg, Tyr, Baldur, Heimdall, Idun, Bragi gibi tanrılar mitolojide sıkça bahisleri geçen Aesir tanrılarıdır. Vanir tanrılarıysa genel olarak insanlıkla ve ekolojik verimlilikle bağdaştırılırlar. Bilinen tanrıları arasında Freyja, Freyr ve onların babası Njord vardır. Aesir tanrıları daha çok fiziksel güçleriyle bilinirken, Vanir tanrıları büyüye yatkındır.

God of War ise bu mitolojiyi kendine temel alsa da her şeyi birebir uyarlıyor diyemeyiz. Bir kere mitoloji söz konusu olduğunda bazı varlıkların farklı isimlerle anılıyor olması ancak özünde aynı kişi olmaları mitolojiyi yoruma fazlasıyla açık hale getiriyor. Mesela Frigg mitolojide farklı bir kişi olarak anılır zaman zaman ancak burada Freya'nın isimlerinden bir tanesi sadece. Ki o da Freyja aslında tahmin edeceğiniz üzere. Bunun dışında Loki'nin aslında mitolojide bolca yer alıyor ve Aesir tanrılarının işlerine sürekli çomak sokuyor olması gerçeği var. Buradaysa bildiğiniz üzere Loki'nin Ragnarök'un başı itibariyle Baldur'un ölümüne sebep olmak (bu kısmı tutuyor kısmen gerçi) ve Modi'yi direkt öldürmek dışında Aesir tanrılarıyla pek bir geçmişi yok. En azından Asgard'ın meşhur duvarı yapılırken at kılığına girip daha sonra Odin'in sekiz bacaklı atı Sleipnir'i doğurmadığına eminiz yani. Ya da Sif'in pek meşhur, altın saçlarını Thor'a pislik olsun diye kazıtmadığını… Ya da cüceler Mjölnir'i yaratırken suratlarına saldırıp sapını kısa kesmelerine sebep olmadığını… Anladınız işte, hikâyeleri birebir uyarlamıyorlar ama onlardan bolca esinlenip bir nevi kendi versiyonlarını yaratıyorlar yani.







Kaos Bıçakları yine alev alev...



değil, hikâye belli noktalarda Atreus'un bakış açısına doğru kayıyor (evet, hâlâ tek çekim kamera kullanılıyor ve bu geçiş sahneleri gayet ustalıkla yapılmış) ve Yggdrasil'in dallarındaki diyarları bir de oğlanın gözünden keşfetmeye başlıyoruz. Bu noktada birçoğunuzun aklına The Last of Us – Part II'nin geldiğinin farkındayım; merak etmeyin Atreus'u kontrol ediyor olmamız Kratos'u kenara ittiğimiz anlamına gelmiyor. Kontrol ikisinin arasında oynadığınız bölüme göre geçiş yapıyor ve oyunun asıl ağırlık verdiği taraf hâlâ bizim koca Spartalı. Bu yüzden de aslında Atreus'un bölümleri çok daha bir keyifli ve farklı geldi bana. Kratos koydu mu göçerten, yılların tecrübesini taşıyan bir savaşçı olduğundan aksiyonu da bunu yansıtan cinsten haliyle; Atreus ise daha çok yayına güvenen, yakın dövüşe girmesi gerektiğinde daha çevik hareketlerle düşmanından sakınan, saldırılarını daha çok sersemletme üzerine kuran bir oynanış geliştirmiş. Bu farklılık oyunun temposuna da fazlasıyla yaramış, siz bir şeylere alışmaya başladığınız anda hem hikâye hem de oynanış olarak sizi şöyle bir silkeleyip tetikte tutuyor hep.

Tabii bu sefer kafada başka sorular beliriyor: Atreus kendi maceralarına atılıyorsa Kratos yalnız mı kalıyor? Hayır efendim, olur mu hiç öyle şey! Hem Atreus'un hem de Kratos'un yanına başka karakterler de katılıyor artık. Mesela herkeslerin favorisi cücelerimiz Brok ve Sindri'yi aksiyon alırken görebiliyoruz, bu sayede kare tuşumuz da boş kalmıyor hem. Hatta arada bazı sürprizler de… Neyse, orasını da kendiniz keşfedin artık :)

Bu arada genel olarak yan karakter konusunda eli geniş bu sefer Santa Monica'nın; üzerimize kepçe kepçe karakter atmışlar. Kratos'un eskiden yalnız









Atreus ve Angroba dinamiğine doyum olmuyor...



takılan, kimseye güvenmeyen halinden sonra bu ekip içinde yer alan, başkalarına da güvenmeye başlayan halini görmek çok güzel bir karakter gelişimi. Genel olarak yine Atreus, Kratos ve Mimir üçlüsüyle takılıyor olsak da Asgard ile savaş bizim boyumuzu aşan ve diyarların dört bir yanından Odin ile görülecek davası olan karakterleri yamacımıza toplayan bir mevzu. Gittiğimiz onca diyar arasında özellikle Vanaheim kısımlarına ekstra bayıldım ben o yüzden. Sadece bir sürü yeni ve eski karakteri bir araya toplamanın da ötesinde her biri yapbozun bir başka parçasını gözler önüne seren anlamlı yan görevlerini yaptıkça onlar hakkında daha çok şey öğrendiğimiz hikâyelerin ortaya çıkması ve hatta başka ilginç, uğraşınıza değen ödüller vermesi haritayı acayip mini oyunlarla ve soru işaretleriyle doldurup "Hadi bakalım, vakit öldürün şimdi" demekten çok çok daha anlamlı ve güzel olmuş.

Ragnarök hakkında muhtemelen daha sayfalarca konuşmaya, övmeye devam edebilirim aslında. Ama burada kısa keseceğim. ("Bu kısa hali mi yani?") Ben oyunu erkenden oynama fırsatı bulduğum için birçok şey benim için sürpriz oldu, sizin için de öyle olsun isterim. O yüzden burada değindiğim şeylerin buzdağının su üstünde kalan kısmından ibaret olduğunu vurgulayayım.

God of War: Ragnarök, bir God of War (2018) "DLC"si kesinlikle değil. Evet, önceki oyun birçok açıdan seri için bir devrimdi ancak bunun sebebi yepyeni bir hikâyenin açılışı olmasıydı. Ragnarök ise o hikâyenin gelişim aşaması ve sonucu; iki oyunu bir bütün olarak ele almak daha doğru o yüzden. 2018'deki oyunun duygusal ve kişisel hissettiren hikâyesini Yunan döneminin vahşi ve destansı anlatımıyla birleştirip tatmin edici bir şekilde sonlanıyor. E bir devam oyunundan daha başka ne isteyebiliriz ki zaten? *Elden Ring* bu sene yılın ödülleri konusunda korkmaya başlasa yeridir, Kratos'un nasıl bir titan katili olduğunu hepimiz çok iyi biliyoruz çünkü...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Santa Monica Studios | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 799₺ (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+

+

- Her açıdan önceki oyunun ötesine geçmiş
- Mekânsal bulmacalar tam kıvamında
- Düşman çeşitliliği ve boss savaşları artmış
- Müzikler coşkuyu vermeye devam ediyor
- Hikâye tatmin edici bir şekilde sonuçlanıyor
- Yan içerikler oyuncuyu oyalamak için değil, hikâyeye bir şeyler katmak için kullanılmış
- Yan karakterlerin mevzuya daha çok dahil olması
- Atreus'un oynanışı farklı ve keyifli hissettiriyor
- Zırhı fulledikten sonra görünümünü değiştirebiliyoruz!

−

- Seviye sisteminin hâlâ zırhlara bağlı olması bazen keşif temposunu sekteye uğratıyor
- Rünik saldırılarda biraz daha yeni bir şeyler olsa fena olmazmış

9.5



Son Karar

Ragnarök, God of War'un Nors destanını gayet tatmin edici bir şekilde tamamlıyor. İlk oyundan alınan dersler doğru bir şekilde uygulanmış ve koca iki oyuna yayılmış efsane bir hikâye ortaya çıkmış. Önceki oyunu sevdiyseniz hiç düşünmeden alıp gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz; çünkü her açıdan onun ötesinde bir iş olmuş.

İskandinav Mitolojisi
102

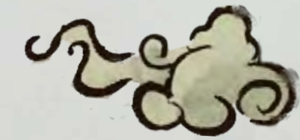
YGGDRASIL VE DOKUZ DİYARLAR

"NASIL Kİ BİZ ONA BAĞLIYSAK, YAŞAM AĞACI'NIN KADERİ DE BU DÜNYANINKİNE BAĞLIDIR. AĞAÇ TOPRAKLARIMIZI BÜYÜTÜR; YAPRAKLARINDAN GELEN ÇİĞ VADİLERİMİZİ, NEHİRLERİMİZİ BESLER. AĞAÇ'IN VARLIĞI BİLE DALLARINDAKİ BÜTÜN YARATILIŞI DESTEKLER, YAŞAM ENERJİSİ HAYATIN KİLİMİNE İLMEK İLMEK ÖRÜLMÜŞTÜR… DOĞUM, BÜYÜME, ÖLÜM, YENİDEN DOĞUŞ… HER BİR TELİ ZAMANI VE UZAYI AŞAR. HER ŞEY ENİNDE SONUNDA AĞAÇ'A GERİ DÖNER."

Böyle özetlemişti Freya bir önceki oyunda Yaşam Ağacı Yggdrasil'i Kratos ve Atreus'a. Ben de yine God of War kapaklı 127. sayımızda İskandinav Mitolojisi'ni anlatmak için şöyle üstünkörü bir giriş yapmış, Yggdrasil'in dallarını süsleyen dokuz diyarı kısaca anlatmıştım sizlere. Bu sefer biraz daha derine inip hem hafıza tazeleyelim hem de oyun boyunca karşılaşacağınız karakterler ve olayların mitolojideki hallerine bir bakış atalım diye bu mini-rehberi hazırladım sizlere.

Ragnarök, İskandinav mitolojisini birebir takip etmiyor tabii ki. Zaten nihayetinde mitolojiler de halk efsanelerinin bir araya gelmesiyle oluştuğu için, internetin de olmadığı zamanlarda her bölgenin kendine ait efsaneleri oluyor ve bunları bir araya getirmeye çalışınca çelişkiler olması da elbette kaçınılmaz. Frigg ve Freya aynı kişi mi; Loki aslında Odin'in kan kardeşi mi yoksa evlatlık oğlu mu... Hangisi doğru? Hiç biri yalan değil, yalnızca ortada birbirinden habersiz bir şekilde etrafında olup bitenlere tanrısal anlamlar atfetmiş insan toplulukları var. Hal böyleyken Ragnarök'u da bir başka mit olarak görmekte hiç zorlanmadım zira hem mitolojiye aşina olanların ağzına bir parmak bal çalacak benzerlikler var hem de yepyeni bir hikayeye tanık olmanın heyecanını verecek değişiklikler. Şimdi gelin de size hem İskandinav hem de God of War mitolojisinde dokuz diyarda olup bitenleri anlatayım. Bir Mimir olmasam da konuya hakim sayılırım.

Freya'nın anlattığının ötesinde, mitolojideki Yggdrasil'in birçok farklı tasviri vardır. Genellikle dokuz diyarı birbirine bağlayan devasa bir dişbudak ağacıdır ve kökleri, dalları bu diyarları taşımaktadır. Üzerinde üç tane kuyu barındırdığı söylenir: Urdarbrunnr (Kader Kuyusu), Yunan mitolojisindeki mirelerin karşılığı olan üç adet Norn tarafından her gün sulanır. İsimleri Urð (geçmiş), Verðandi (şimdiki zaman) ve Skuld (gelecek) olan bu Norn'lar ilahi adaletti sağlamaktan ve yaşayanların kaderlerini eğirip düzenlemekten görevlidir. Hvergelmir (Kükreyen Kazan), Dünya Ağacı'nın köklerini kemiren ejderha Níðhöggr'un (Nidhogg olarak da bilinir) bulunduğu ve Dünya'nın bütün nehirlerinin suyunun geldiğine inanılan büyük bir kaynaktır. Mímisbrunnr ise Mimir'in sonsuz bilgelik kuyusudur, sularından içebilmek için Odin'in bir gözünü feda ettiği rivayet edilir.



Yggdrasil'in dallarındaki dokuz diyar şunlardır:

ALFHEIM

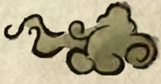
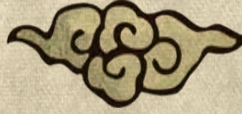
SVARTALFHEIM

MIDGARD

HELLHEIM

MUSPELHEIM

NILFHEIM


MIDGARD

Orijinal dilinde Miðgarðr olarak da anılır ve diğer diyarların tam ortasında yer aldığı için "Orta Dünya" anlamına gelir. Ölümlü insanların yaşadığı ve Fimbulvetr sırasında Kratos ve Atreus'un sıkışıp kaldığı diyardır. Tolkien'ın da Yüzüklerin Efendisi'ni yazarken hem isim hem de konsept olarak bu diyardan bolca esinlendiği söylenir.

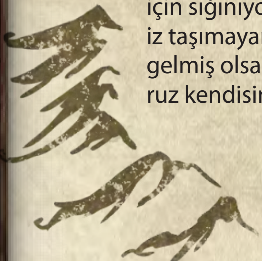
Hem İskandinav mitolojisinde hem de God of War'un temel aldığı folklorda Midgard'ın varoluştaki ilk varlık olan dev Ymir'in cesedinden yaratıldığına inanılmaktadır. İskandinav mitolojisinde Ymir'in bedeninin toprakları, kanının okyanusları, dişlerinin uçurumları, saçlarının ağaçları, beyninin ise bulutları oluşturduğuna inanılır.

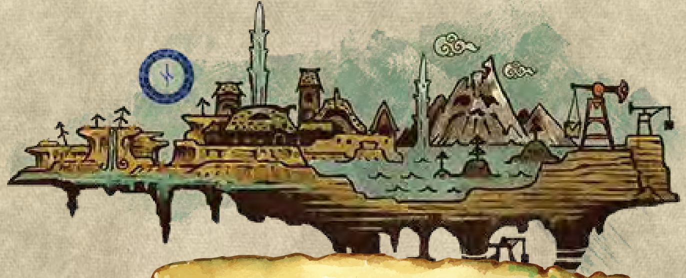
Fimbulvetr olarak anılan bitmek bilmeyen kış son ziyaretimizden bu yana Dokuzlar Kıyıları'nı tamamen dondurmuş, her yeri bembeyaz ve acımasız bir kara boğmuş olduğundan buradaki gezilerimizi kayıkla değil, Speki ve Svanna adındaki kurtlarımızın çektiği kızakla yapıyoruz bu sefer.

JOTUNHEIM

Aesir tanrıları tarafından sürgün edilmiş Jötunn'ların yaşadığı diyardır. Jötunn'lar popüler kültürde daha çok dev ve buz devi olarak bilinse de aslında Aesir ve Vanir tanrılarının antitezi olan bir ırktır; illa devasa boyutta olmalarına gerek yoktur. (Hatta bazı tarihçiler tarafından "dev" yerine "anti-tanrı" çevirisi tercih edilir) Mitolojiye göre Mimir'in kutsal bilgelik kuyusu Mímisbrunnr, Jötunheim'daki dalların birinin altında bulunur.

Oyundaysa Jötunheim yine Jötunn'ların diyarı olarak yer alıyor ancak oraya sürgün edilmek yerine Odin'in (ve tabii bilinen en fena jötunn katili Thor'un) pençesinden kurtulmak için sığınıyorlar. Üzerinde yaşama dair pek bir iz taşımayan, büyük ölçüde ölü bir diyar haline gelmiş olsa da Ragnarök'ta yine ziyaret ediyoruz kendisini.





SVARTALFHEIM

Mitolojide kimi zaman myrkálfar olarak da bilinen kara elflere kimi zamansa cücelere ait olduğu iddia edilen diyar. Bazen Niðavellir (Kara Çayırlar) ya da Myrkheim (Karanlıklar Dünyası) olarak da anılır. Madenler açısından zengin olduğu, troll ve ogreların da buradan geldiği söylenir. Ivaldi ve oğullarının tanrılar için birçok efsanevi nesneyi ve silahı yarattığı diyardır aynı zamanda. (Thor'un çekici Mjölnir, Odin'in mızrağı Gungnir vb.)

God of War mitosundaysa karşımıza cücelere ait bir diyar olarak çıkıyor. Zamanında Odin'e karşı isyan örgütlemeye çalışmışlar ancak başarılı olamayınca Odin kendilerini ittifaka zorlayıp diğer diyarlarla olan bağlantısını kesmiş. Bu da oyundaki cücelerin yabancılara pek iyi gözle bakmamasını ve onlardan sakınmalarını açıklıyor.



HELLHEIM

Hel olarak da bilinir; İngilizce'deki "hell" yani cehennem sözcüğünün de etimolojik kökenidir. Kahramanca ölemediği için Valhalla'ya giriş hakkı kazanamamış ruhların hapis kaldığı diyardır. Loki ve Angrboda'nın kızı tanrıça Hel tarafından yönetilir… en azından mitolojide. Zira tahmin edeceğiniz üzere oyundaki Helheim biraz daha farklı ele alınıyor.

Yine onursuzca veya savaşmadan ölenlerin, suçluların ruhunun gittiği buz gibi topraklar olarak tasvir edilen Helheim, aynı zamanda buradaki ruhlara geçmişlerinin anılarıyla saldırarak eziyet etmektedir. Önceki oyunda Valkürler esir tutulduğu için layık savaşçıları Valhalla'ya yollayamadığından ağzına kadar dolup taşma riski geçirmiş ve mevzuya bizim el atmamız gerekmişti. Devasa kartal Hræsvelgr tarafından yönetilen bu cehenneme yolumuz kısaca bir düşüyor yine Ragnarök'ta da.

ASGARD

Aesir tanrılarının yuvası. Odin ve eşi Frigg tarafından yönetilir. Kahramanca savaşarak ölen ruhlar, Valkürler tarafından Asgard'daki Valhalla'ya yönlendirilir ve burada Ragnarök'ta savaşmaya hazırlanırlardı. Gökkuşağı köprüsü Bifrost'la Midgard'a bağlı ve kendi içinde 12 bölgeye ayrıldığı söylenir.

Ragnarök'taki hali de aşağı yukarı bu mitolojik tarifine uymaktadır. Odin'in Ragnarök'a hazırladığı özel savaşçıları Einherjar'ın eğitim gördüğü, jötunn'lara karşı Odin'in yaptırdığı devasa Hrimthur Duvarı'na sahip Asgard oyunun kilit bölgelerinden birisi.

VANAHEIM

Doğurganlık, tabiat, bilgelik ve geleceği görme gibi konularda yeteneklere sahip Vanir tanrılarının diyarıdır. Freyr, Freyja, Njord başlıca bilinen Vanir tanrılarındandır.

Önceki oyunda sadece adını duyduğumuz ama Odin tarafından mühürlendiği için ayak basamadığımız bu diyar Ragnarök'ta ciddi bir yer tutuyor. Freya'nın kardeşi Freyr'in liderlik ettiği ve Odin'e karşı direnen ufak bir grubu içeren Vanaheim, Ragnarök'a giden yolda en sık uğrayacağınız yerlerden birisi olacak. Doğanın egemenliğindeki bu bölgede ne ararsanız var. Gece ve gündüz döngüsünü kullanarak çözeceğiniz bulmacalar, sizi görür görmez saldıran agresif bitki örtüsü, keşfedilmeyi bekleyen gizemler… Birgir'in yan görevini tamamladığınızda ekstradan açılan koca bir yeni bölgesi daha var hatta. Oyunu bitirip de bu bölgeden bihaber şekilde ejderha dövüşlerini kaçırmak istemezsiniz bence.

MUSPELHEIM

Ateş devi Surtr tarafından yönetilen lavlarla kaplı ateş diyarıdır. Her şeyin başlangıcında bu bölgeden yükselen sıcak havanın Niflheim'daki buzları eriterek Ymir'in doğmasına sebep olduğu rivayet edilir. Gróa'nın kehanetlerine göre Muspell'in evlatları Bifrost köprüsünden saldırıya geçtiklerinde köprüyü kıracak ve Surtr'un ortaya çıkışı doğrudan Ragnarök, yani kıyameti başlatacaktır. Böylece en nihayetinde Musphelheim'ın lavları Dünya'yı yeniden Ginnungagap'ın hiçliğine döndürmüş olacaktır

Daha önce Musphelheim'ı Surtr'un çeşitli testlerinden geçtiğimiz bir arena tadında görmüştük. Hatta testlerin tamamını başarıyla geçtiğimizde bizi en tepede Valkür Gondul bekliyordu. Ragnarök'ta da önceki oyunda olduğu gibi büyük ölçüde Surtr'un yeni testleriyle karşılaşıyoruz burada.

NILFHEIM

"Sis yurt" anlamına gelen Niflheim, bazı kaynaklarda Helheim'la karıştırılır; ikisi de buzun ve soğuğun yoğun olduğu diyarlar olarak tasvir edilirler.

Bir önceki oyunda Ivaldi adındaki cüce simyacının atölyesini kurduğu, zehirli sislerle dolu bir diyar olarak karşımıza çıkmıştı. Bu sefer donmuş, soğuk kısımları ve Odin'den kurtardığımız kuzgunların tünediği koca bir ağaçla karşımıza çıkıyor. Zehirli sislerden eser yok bulunduğumuz kısımlarda, merak etmeyin. Oyunu bitirdikten sonra aşırı önemli bir ek sahne için burayı tekrar ziyaret etmeyi de ihmal etmeyin.

ALFHEIM



Ya da diğer adıyla Ljósálfheimr (Işık Elflerinin Yurdu). Alfheim çoğu kaynakta hiç tasvir edilmez; sadece birkaç yazıtta bahsi geçer. Vanir tanrısı Freyr tarafından yönetildiği söylenir ve hakkındaki çoğu şey yoruma fazlasıyla açıktır. Tolkien'ın mitosunda Valar'ın yaşadığı Ölümsüz Diyarlar'ın da Alfheim'dan esinlendiği düşünülmektedir.

God of War'un anlatısındaysa ışık elfleri ve kara eflerin birbirleriyle sürekli olarak çekiştiği ve savaştığı bir diyar olarak işleniyor. Üstünlüğün ve diyarın ortasında bulunan "ışığın" hangi tarafın kontrolünde olduğuna göre ciddi şekilde değişime de uğramaktadır. Bir önceki oyunda Kara elflerin kralını öldürerek Işık elflerinin üstünlüğü kazanmasını sağlamıştık; bu seferki ziyaretlerimiz sırasında oldukça farklı bir Alfheim karşımıza çıkıyor o yüzden de. Özellikle kum fırtınalı çöllerindeki yan görev bu bölge ve elflerin tarihini merak ediyorsanız çok fazla şey anlatıyor.



Santa Monica Studio, Yapay Zekâ Takımı Lideri Göksu Uğur ile röportaj

Hani böyle filmlerde, oyunlarda "Credits" ekranı akarken arada Türk ismi görünce şahsen tanımıyor olsak bile bir gururlanma ve mutlu olma hissi gelir ya, Ragnarök'u bitirdikten sonra akan isimler arasında Göksu Uğur'u görünce o hissiyat gelmişti bana. Aklımdan "Ya aslında bir röportaj yapabilsek ne güzel olurdu" diye geçirmiştim ama bu tarz prosedürler uzun sürdüğünden vaktinde yetiştirebilmek zordu. Ama şans bu ya, röportaj için teklif Sony tarafından gelince bir anda çarklar döndü ve aşağıdaki keyifli sohbet ortaya çıktı.

Can: İlk olarak şunu sorayım: Ragnarök gibi bütün dünyanın oynamak için delirdiği bu kadar önemli bir oyunda görev almak nasıl bir duygu?

Göksu: Çok güzel bir duygu tabii ki. 4,5 yıldır üzerinde çalışıyoruz ve çok büyük bir emek ürünü. Şu ana kadar gelen yorumlar da çok güzel olunca bayağı heyecanlı açıkçası.

Can: Şahsen ben de oyunu suyunu çıkartırcasına oynamış biri olarak önceki oyunu bu kadar tamamlayıcı ve güzel noktalandırmasına bayıldım doğrusu.

Göksu: Teşekkürler.

Can: Santa Monica'ya kadar uzanan serüven nasıl gerçekleşti sizin için? Sektördeki ilk adımlarınızı atarken hep oyun yapımcısı olmak aklınızda olan bir şey miydi?

Göksu: Benim aslında "ben büyüyünce oyun yapacağım" gibi bir hayalim yoktu. Biraz daha farklı bir yolculuğum var. Sabancı Üniversitesi mezunuyum, üniversiteye ilk girdiğimde ne yapacağımı bilemediğim için biraz Görsel İletişim Tasarımı yapayım, biraz da programcılık yapayım şeklinde azar azar her şeyden denedim. Programcılık çok daha keyif aldığım bir şeydi. O yüzden Bilgisayar Mühendisliği bölümünden mezun oldum. Ama iki alanda da keyif alarak yaptığım şeyler olduğu için daha çok yaratıcı şeyler içeren sanat ve tasarımın programcılıkla kesiştiği alanlara yöneldim. Bunu hangi alanda daha rahat yapabileceğime baktığımda oyun sektörü çok bariz bir cevaptı.

Mezun olduğum dönem Facebook ve Flash oyunlarının çok revaçta olduğu bir dönemdi. Bir sene Türkiye'de küçük bir oyun şirketinde çalıştım. O da bu alana yönelmek istediğimi gösteren çok keyifli bir tecrübe oldu benim için. Kendimi daha çok nasıl geliştirebileceğime bakarken de Amerika'daki Carnegie Mellon University'nin Master of Entertainment Technology adındaki master bölümüne denk geldim; daha proje bazlı,



eğlence sektörüne girişi teşvik edici bir alan. Oraya girdiğimde birçok alandan insanla iş yapma fırsatı buldum. Programcılar, sanatçılar, oyun tasarımcılar, müzik tasarımcıları, yazarlar, yapımcılar... Böyle bir ortamda bulunduktan sonra da kesinlikle bu alanda ilerlemek istediğime karar verdim. İlk senemin sonunda Visual Concepts'te, yani NBA 2K'yi yapan firmada çalıştım. Oradaki tecrübelerim de konsol ve AAA alanına yönlendirmiş oldu beni. Masterımı bitirdikten sonra 1-2 yıl daha orada çalıştıktan sonra 2017'nin mayıs ayında Santa Monica Studios'a başvurdum ve Oynanış Programcısı olarak çalışmaya başladım. Ondan sonra da tabii God of War: Ragnarök'ta çalışmaya başladım.

Can: Bir önceki oyunda Oynanış Programcısı olduğunuzu söylediniz, orada yaptığınız şeylerden biraz daha detaylı bahsetmeniz mümkün mü?

Göksu: İlk başladığımda alanım daha geneldi; tek bir odağım yoktu ama çok farklı alanlarda çalışmak benim için de iyi oldu. Dövüş sistemi olsun, fizik motoru olsun, ilerleme sistemleri olsun çok farklı alanlarda çok farklı şeyler yapma fırsatı buldum. 1 sene boyunca bu kısımlarda çalıştıktan sonra da yapay zekâ tarafına eğilmek istediğimi fark ettim. Yavaş yavaş bu alana geçiş yaptıktan sonra da Ragnarök itibariyle Yapay Zekâ takımının başına geçtim.

Can: Ki Ragnarök da yapay zekâ açısından da çok öne çıkan bir tecrübe olmuş gerçekten. Ben oyunlarımı zorda oynamayı seven biri olarak zorluk geçişlerinde yapay zekânın da agresifleşmesini, yeni sürprizler kazanmasını çok net bir şekilde hissettim. Ragnarök'ta Yapay Zekâ takımını yönetmek nasıl bir sorumluluktu peki sizin için?

Göksu: Yapay zekâ takımı, oyun tasarımcılığı departmanıyla çok yakından çalışıyor. Birçok sistemin uygulamaya konuluşunu biz gerçekleştiriyoruz. Bunlar düşmanlar, düşmanların savaşlarda nasıl davrandıkları, yoldaşlar, oyunda yanından geçtiğiniz oyuncu olmayan her karakter bizim yaptığımız bu sistemleri kullanıyorlar. Tabii böyle "Yapay Zekâ Takımı" diyoruz ama aslında hepsinin bir araya gelişi birçok farklı takımın birlikte çalışmasıyla gerçekleşiyor. Animasyon, sanat takımları, tasarım takımları vs.

Can: Son olarak da böyle "Evet, bu benim eserim" diyebileceğiniz, özellikle gurur duyduğunuz bir parça var mı Ragnarök'tan?

Göksu: Çok fazla spoiler alanına yanaşmak istemiyorum, o yüzden çok giremeyeceğim o taraflara. Oyunun alanı ve kapsadığı kısımlar çok daha büyüdüğünden her alanında bizim takımımızın da çok fazla değişiklik yapmasını gerektirdi. Bir önceki oyundan sonra çıkabileceği en üst seviyeye çıkartmak için çok uğraştık. O yüzden tek bir şey seçmek gerçekten çok zor. [...] Fark ettiyseniz bu oyun savaş alanı olarak da daha dinamik, daha dikey bölümler de mevcut. Mesela Grim'ler bu daha dinamik ve dikey savaş alanlarını ilk test ettiğimiz düşmanlardı. O açıdan onlara çok daha farklı, duygusal bir bağım var. Bir nevi bebeklerim gibi büyüttüm onları.

Can: Beni de az harcamadılar alışana kadar. Sürekli bir "Bir yerlerden birileri üzerime bir şey atıyor ama??" hissiyatı oldu kafamı kaldırmak aklıma gelene kadar.

Röportajımızın sonuna gelirken başka eklemek istediğiniz bir şey, vermek istediğiniz var mı Türk oyunculara?

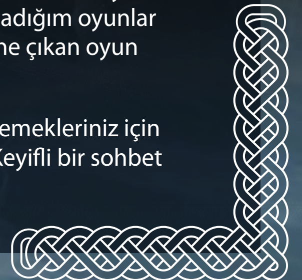
Göksu: Ragnarök bir önceki oyunun ve hikâyenin bir devamı. Çok daha büyük, 9 diyarı da gezebildiğiniz, çok daha farklı düşmanla ve boss'la karşılaştığınız bir oyun. Bizim amacımız bu oyunla bir önceki oyunu geliştirebilmek, onun üzerine ekleyebilmek ve oyuncuya kendi isteğine, stiline göre ilerleyebileceği bir oyun vermekti. Bu açıdan birçok hedefimize ulaştığımızı düşünüyorum. Şimdiye kadar aldığımız yorumlar da bunu gösteriyor -ki zaten çok az kaldı artık. Hatta sanırım Türkiye'de çıkmış olabilir…

Can: Biz bu röportajı yaparken an itibariyle sanırım 2 saat kalmış olmalı.

Göksu: Çok az kalmış! Umuyorum ki oynayan herkes bizim verdiğimiz keyfi ve emeği hisseder. Çünkü Santa Monica'nın en önemli özelliklerinden birisi en ince detayına kadar her şeyi irdelemesi, gelebileceği en iyi noktaya getirmeye özen göstermesi. Oyunda da bunu umuyorum ki fark edeceksiniz.

Can: Ben şahsen oynarken fazlasıyla hissettim. Bu sene oynadığım oyunlar arasından sıyrılıp en öne çıkan oyun oldu benim adıma.

Hem röportaj hem de emekleriniz için çok teşekkür ederim. Keyifli bir sohbet oldu.



THE CASE OF THE GOLDEN IDOL

İşte bana böyle dedektiflik oyunlarıyla gelin

ESER GÜVEN

Geçtiğimiz yıllarda oynayıp da hayran kaldığım indie'leri bir düşünüyorum da aralarında en sevdiklerimden biri hiç şüphesiz yeni bir Lucas Pope şaheseri olan Return of the Obra Dinn'di. İnanılmaz bir konsept, o konseptin müthiş bir ustalıkla hayata geçirilmesi, eşsiz grafik tarzı, akla kazınan müzikleri derken tam anlamıyla bir başyapıttı. Bu oyunu bu kadar sevmemdeki en önemli etmen ise bir matematik mezunu olarak tümdengelim ve tümevarım bulmacalarına ayrı bir ilgi duymam.

Return of the Obra Dinn'in üzerinden dört sene geçmişken bu sefer de bir başka dedektiflik hikâyesine, bir başka tümdengelim oyununa, The Case of the Golden Idol'a davetliyiz. Ama ne oyun!

Beni çok heyecanlandıran, çok sevdiğim oyunların incelemesinde sıklıkla yaptığım bir şey var. Ne düşündüğümü en baştan söyleyiveriyorum ki yazıyı sonuna kadar okumadan bile ne düşündüğümü bilin. The Case of the Golden Idol benim bu yıl oynadığım en iyi bulmaca oyunlarının başında geliyor, resmen başından kalkamadığım, hikâyesi ve bu hikâyeyi anlatmadaki acayip ustalığıyla resmen beni kendisine hayran bıraktı. Return of the Obra Dinn sevmiş birinin bu oyunu sevmeme şansı yok bence.

Oh be, rahatladım… The Case of the Golden Idol nesillerce süren bir hikâyeyi anlatıyor ve başrolde de gizemli güçleri olan bir Altın İdol var. Bu bir güç hikâyesi, güç zehirlenmesi hikâyesi, açgözlülük, yozlaşmışlık, entrika, aşk… Başta normal bir cinayetle başlayıp sonlarda bu idolün ne kadar büyük ölçekte etkisinin olduğunu gördüğümüz bir hikâye.

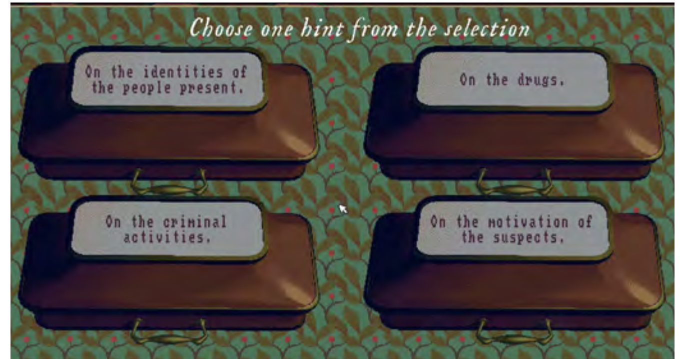
Oyunun mantığı şu. Ekranlarda tıklayabileceğiniz şeyler belli, bunlara tıklayarak haklarında bilgi alıyorsunuz ve bu bilgilerden bazılarının altı çizgili. Bunlar sizin kelimeleriniz. Mesela kendiliğinden tutuşma. Mesela Edmund Cloudsley. Keşif kısmında kelimeleri buluyor ve ince detaylara dikkat ediyorsunuz; Düşünce kısmındaysa bu kelimeleri kullanarak boşluk dolduruyorsunuz. Mesela diyor ki "____ ____, ____ ____'un odasına süzüldü ve başına ____ ile vurdu". Eldeki kelimeleri bu boşluklara sürükleyerek Keşif kısmında gördüğünüz sahnelerde neler olduğunu ortaya çıkarmaya çalışıyorsunuz.

Olay sadece "Ne oldu?" sorusuna cevap vermekle sınırlı değil. Bir panelde hikâyeyi ortaya çıkarırken diğer panelde kişilerin



N'aptın lan, adam alev aldı!











İyi bir tuzak, kuranın zarar görmediği tuzaktır

kimliklerini tespit ediyor, bir diğerinde cinayet sırasında masada kim nerede oturuyordu onu buluyorsunuz. Bir vakayı geçmek için "hikâye" panelini tamamlamak yeterli ama işin zevki tüm panelleri bilebilmekte.

The Case of the Golden Idol bir de efsane bir ipucu sistemine sahip. Ben oyunu ipucu kullanmadan bitirdim (ki size de öylesini tavsiye ederim) ama inceleme için nasıl bir sistem kullandıklarına bakayım deyip hayran oldum. İpucu istediğinizi teyit ettikten sonra önce bu ipucunu hak etmek için ufak bir görsel – kelime eşleştirmesi yapıyor ve hangi konuda ipucu almak istediğinizi seçiyorsunuz. Bu ipucu size cevabı söylemiyor, sadece tümdengelim için nasıl düşünmeniz gerektiği konusunda yardımcı oluyor. Yine de "Aaa, hakikaten!" diyerek aklınızda lamba yakacak tarzda güzel ipuçları bunlar.

Olayları çözerken tek yaptığınız kelime bulup boşlukları doldurmak değil aslında. Daha doğrusu o boşlukları doldururken keşif kısmında yapacağınız ince gözlemlerin de büyük faydası var. Örneğin bulduğunuz bir kâğıtta çeşitli bitkiler tanıtılmış, birinde diyor ki "Bu bitki uyku getirir, göz bebeklerinin beyaz kısmı pembeleşir" Cinayet mahalindeki kişileri incelerken bir de bakıyorsunuz bir kişinin göz bebekleri hakikaten pembe, o zaman diyorsunuz ki "Bu adamı şu kişi, şu nedenle zehirlemiş olabilir" Ya da cesedin elinde bir düğme var, kimin düğmesi eksik diye gözlem yapıyorsunuz.

Oyunun zorluk eğrisiyse tek kelimeyle dört dörtlük. İlk vakalarda tek veya iki sahnelik olayları çözerken sonrasında işin içine çok sayıda sahne, çok sayıda kişi ve olay giriyor. Ayrıca başlarda her vaka kısmında cinayet çözecekmişiz gibi düşünsek de hikâye bir anda çok farklı bir yere gidiyor, kendimizi insanların söylediği yalanlara, abartılı giyimlerine göre ömürlerinden yıl kaybettikleri yeni dünya düzeninde buluyoruz. Tüm oyun bittikten sonraki "Epilogue" bölümüyse hikâyedeki birkaç soru işaretini güzelce bağlayan bir özet görevi görüyor.

The Case of the Golden Idol'ın grafik tarzına bittim. Yani öyle böyle değil, hem sevimli hem ürkütücü hem de dönemini yansıtıyor. Vakalara eşlik eden müzikler de atmosferi besleyen cinsten, tekinsiz bir olayların içinde olduğunuzu hissediyorsunuz yükseliş ve alçalışlarla.

Düşünüyorum eleştirecek bir yerler bulayım diye ama aynı Return of the Obra Dinn gibi The Case of the Golden Idol da yapmak istediği şeyi son derece iyi biçimde yapan bir oyun. Ha özellikle sonlara doğru baya bir zorlaştığı kısımlar oluyor ama bulmacanın o son parçalarına kafa patlatmak da ayrı bir keyifti. Ben ufak tefek kusurları bu satırlara dökmek yerine tadı damağımda kaldı diyeceğim; olumlu başladım, olumlu bitireyim.

TÜR: Macera / Dedektiflik | **YAPIM:** Color Gray Games | **DAĞITIM:** Playstack | **DİJİTAL İNDİRME:** 45 ₺(Steam)

+

- Gizemin ilmek ilmek işlenmesi harika
- Ufak cinayetlerle başlayıp yeni dünya düzenine varan, sağlam bir hikayesi var
- İpucu sistemi oldukça yaratıcı
- Tümdengelim yoluyla dedektiflik yapmak gerçekten çok eğlenceli
- Grafikler ve müzik tam olarak böyle bir hikâyeye eşlik etmesini isteyeceğiniz cinsten
- Return of the Obra Dinn'e yapılan atıflar nefis
- Yılın __ __ __ oyunu

−

- Düşünce kısmındaki Tıkla-Sürükle eylemi bazen yorucu olabiliyor
- Neden bitti ki?

9



Son Karar

Benim için bu yılın en büyük sürprizlerinden biri oldu The Case of the Golden Idol. Demosunu çok beğenmiştim ama oyunun bunun katbekat üzerine çıkıp Return to Obra Dinn gibi orijinal ve akılda kalıcı bir tecrübe sunacağını beklemiyordum. Kaçırırsanız üzülürsünüz.

TINYKIN

Pikmin'in Fransız kuzeni...

M. İHSAN TATARİ

Super Mario'nun babası Miyamoto-san'ın geliştirdiği *Pikmin* serisini mutlaka duymuşsunuzdur. Ya da belki de kötülüğün azılı bir neferini canlandırdığımız *Overlord* serisine daha aşinasınızdır. Yardakçılarımızın etrafımızda dört döndüğü, bir bardağı bile kaldırmaya tenezzül etmeyip her işimizi onlara yaptırdığımız, içimizdeki paşa torununa hitap eden oyunlardır bunlar. İyi taklitleri de vardır, kötüleri de. İşte Tinykin nispeten iyi olanlardan.

Ufak bir hesaplama hatası

Tinykin'de insanlığın kayıp kökenini araştırmak için Aegis gezegeninden dünyamıza gelen Milo adlı bir astronotu canlandırıyoruz. Ama gelin görün ki kahramanımızı çok büyük bir sürpriz beklemektedir. Çünkü gezegenimize ayak basar basmaz bizim boyutumuzda mini minnacık, Parmak Çocuk ölçülerinde kaldığını fark eder. Neyse ki evi böcekler basmıştır! Şey, böyle deyince kulağa o kadar iyi gelmedi sanki… Ama tam tersi! Bunların hepsi yardımsever, iyi huylu böcekler ve Milo'nun eve dönmesine yardım etmeye hazırlar. Tabii karşılığında biz de onlara yardım ettiğimiz müddetçe…

Milo'nun düştüğü ev oturma odası, salonu, banyosu ve tuvaletiyle epey büyük bir yer. Ve az önce bahsettiğim böcekler tüm bu odalarda küçük küçük şehirler kurmuşlar. Karıncalar, hamamböcekleri, arılar, peygamberdeveleri… Örümcekler hariç ne ararsanız var.

Tabii oyuna adını veren, bücürük Tinykin'lerimizi de unutmamak lazım. Tıpkı *Pikmin* veya *Overlord*'ta olduğu gibi çeşitli renklere ve özelliklere sahip olan bu elemanları tek bir emirimizle istediğimiz yere gönderiyor, onları bizim yerimize çalıştırarak karşımıza çıkan engelleri aşmaya çalışıyoruz. Mesela kırmızı Tinykin'ler bomba görevi görüyor ve onları attığımız yerde infilak ediyorlar. Morlar ağır nesneleri bizim yerimize taşıyor. Maviler elektrik kablosu görevi görüyor gibi gibi…

Küçül de cebime gir. Aa, girdi?!

Oyunun en eğlenceli yanı hiç şüphesiz o koskocaman odaların köşesini bucağını araştırıp bir gitarın tellerinde kaymak, bir halı kıvrımının altından geçmek, buzdolabının içini keşfetmek ve sabunla sörf yapmak gibi tuhaf ama şirin atraksiyonlarda bulunmak. Her yeni odada acaba bu sefer neyle karşılaşacağım diye bekliyor insan. Eskiden "Batman & Flash" diye bir oyun vardı, bilenler hatırlar. Onda da mutfakta, salonda falan koşar, tabaklayın ve teyplerin üstünde dolaşırdık. İşte Tinykin'in de ona benzer bir cazibesi var.

Beklediğimden daha çok keyif aldığım, bütün odaları %100 tamamlamadan bırakamadığım, eğlenceli bir bağımsızdı Tinykin. Büyük yapımların arasında gözden kaçmaması gereken bir ufaklık.

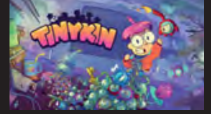


- Eğlenceli oynanış
- Günlük eşyaların ve mobilyaların üstünde koşturmak
- Mekân tasarımları
- Şirin grafikler



- Böceklerle konuşmak anlamsız, nadiren işe yarar bir şey söylüyorlar
- Seslendirme kısıtlı

7.5



Son Karar

Pikmin ve Overlord'un formülünü günümüz dünyasıyla başarıyla birleştiren, mutfakta ve banyoda koşturup tuvalet kâğıtlarından aşağı kaydığımız ve bulaşıkların üstünde bulmaca çözdüğümüz eğlenceli bir yapım.

Splashteam sunar

Tinykin'in bu renkli grafikleri, eğlenceli oynanışı ve bıcır bıcır karakterleri kesinlikle bir tesadüf eseri değil. Çünkü oyunun arkasındaki stüdyonun başında *Rayman Origins* ve *Rayman Legend*'ın yapımcılarından biri olan Romain Claude var. Tinykin'i sevdiyseniz stüdyonun önceki oyunu olan Splasher'a da bir göz atabilirsiniz.


Oyun "küçüklük" hissini çok iyi veriyor



TÜR: Platform | **YAPIM:** Splashteam | **DAĞITIM:** tinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)







4 yöne ateş eden tabancalar evrim geçirince HER YÖNE ve SÜREKLİ ateş ediyor mesela.

VAMPIRE SURVIVORS

Kanınıza girecek

ÖMER AKDAĞ

Gelin size "Ne ki bu ya? Neyse bir deneyeyim, beş dakika bakıp silerim" dedikten sonra onlarca saat bana kafayı kırdıran *Vampire Survivors*'ı anlatayım.

Oyun şöyle oynanıyor: WASD tuşlarıyla hareket ediyorsunuz ve... Ve'si yok, bu kadar.

Şöyle: Üzerinize yaldır yaldır düşmanlar geliyor ve sizin de elinizde çeşitli silahlar oluyor ama bunları siz kullanmıyorsunuz, otomatikler. Yani mesela kırbacınız 2 saniyede bir sağa-sola vuruyor, alev toplarınız birkaç saniyede bir rastgele bir düşmana ateşleniyor, sarımsağınız dibinizdeki düşmanlara hasar veren bir aura görevi görüyor... Sizin yapmanız gereken silahların saldırılarını düşmanlara denk getirecek şekilde koşturmak, onlardan düşen tecrübe kristallerini toplayıp seviye atlamak, atladığınız seviyelerle yeni silahlar almak veya olanları geliştirmek veya pasif yeteneklere abanmak, ve de, eh, yarım saat sağ kalmaya çalışmak.

Hızlı hızlı

Bir oyun açtığınızda seçtiğiniz karakterin kendine ait bir özelliği, bir de silahı oluyor. Düşmanlar ufak ufak gelmeye başlıyorlar, siz de ufak ufak kaçıp seviye atlamaya başlıyorsunuz. Bir süre sonra bir silah daha, bir süre sonra bir tane daha… Pasifler, evrim geçiren silahlar derken düşmanlara bir nevi bir mermi cehennemi yaratıyorsunuz. Birkaç dakika içinde ekranın her yanı hem üstünüze çullanan düşmanlarla hem de sizin saldırılarınızla tıka basa dolmuş oluyor. Sağ kalırsanız en fazla 30 dakika sürüyor tek oyun ve 30 dakikacıkta "Vay be, daha dün bacak kadar çocuktun, sağa sola bık bık kemik atıyordun. Ne ara büyüdün de saniyede seksen düşman temizleyen koca bir adam oldun?" hissini veriveriyor.

Ve bu hızlı ilerleme hissiyatı 30 dakikada olup bitmiyor. Bu über basit oynanışı öylesine derinleştirmişler ki... Bir roguelike alametifarikası olarak her oyununuzla birlikte sürekli yeni silahlar ve pasifler açıyorsunuz, doğru kombinasyonlarla silahlarınız evrimleştirebiliyorsunuz, yeni bölümler, boss'lar, bölümlerdeki gizler, oyuna büyük etki eden arkana pasifleri, daha hızlı hareket ettiğiniz ve daha çok şey kazandığınız modlar falan derken hakikaten sonu gelmiyor oyunda yapılabilecek şeylerin.

Bilgisayardan asla silinmeyeceklerden

Her yeni karakter, her yeni silah kombinasyonu, her yeni silah evrimi bambaşka bir tecrübe yaşatıyor ve her "Tamam öğrendim, oldum artık" dediğinizde oyun nasıl yapıyorsa sizi tam da bir adım daha iyi olmanız için zorlayacak hale geliyor. Uzun süre erken erişimdeydi ve tam çıkışıyla birlikte oyunun dengesi kusursuza yakın hale gelmiş. Erken erişimden çıkışıyla beraber Türkçe desteği de eklendi bu arada.

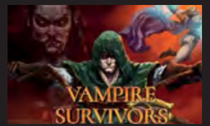
Büyük oyunlardan kalktıktan sonra şöyle birkaç dakikalığına girmelik, çok hafif, çok basit, ama birkaç dakikalığına girdikten sonra az önce başından kalktığınız büyük oyuna biraz zor geri dönmenizi sağlayacak, çok derin ve çok ama çok bağımlılık yapıcı bir oyun.



+
- Aşırı basit ama sığ olmakla uzaktan yakından alakası yok
- Bayağı orijinal silahlar ve evrimleri
- Açılmayı bekleyen milyon tane şey
- İnsana ilerleme hissini çok kısa sürede çok iyi veriyor
- Ve baştan başladığınızda sıfırdan başlamışlık hissi kesinlikle olmuyor

−
- Neyi nasıl açacağımızı öğrenmek için internet rehberlerine mahkûm olmasak daha iyi olurdu

9



Son Karar

Büyük oyunların yanına küçük oyunlar da gerekir ve şahsen bu kadar sağlam bir küçük oyun oynadığımı hatırlamıyorum.

TÜR: Roguelike | **YAPIM/DAĞITIM:** Luca Galante | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)

Yazan: Eren Eryürekli

VALKYRIE ELYSIUM

Odin'den mayışlar yatmamış belli ki…

PSP güzel cihazdı buna şüphe yok ve o harika cihazın geniş kataloğundaki cidden keyifli oyunlardan birisi de *Valkyrie Profile: Lenneth* idi ki o da PS1 oyununun el konsolu için geliştirilmiş haliydi. Adından da anlaşılacağı gibi İskandinav mitolojisindeki ölmüş savaşçıları Valhalla'ya götürüp Odin'in sofrasına buyur eden ve her şeyin biteceği son savaş olan Ragnarök için ordu toplayan Valkyrie'lerden birisi başkarakterimiz. İlk Valkyrie Profile daha RYO ve hikâye odaklı bir oyundu ikinci oyun Silmeria da özellikle PS2'deki başarılı görselliği ve yarı sıra tabanlı savaşlarının derinliğiyle öne çıkmıştı. Yıllar yıllar sonra çıkan elimizdeki *Valkyrie Elysium* ise o oyunların unutulmuş ve silik bir hayaleti gibi yalnızca.

Kelebek gibi uçup arı gibi sokmak

Biz oyuna Odin'in ruhları arındırma görevi verdiği bir Valkyrie olarak başlıyoruz ve dağ taş demeden nerede bir ihtiyaç sahibi varsa onun imdadına koşup kötücül kararmış ruhları da "özgürleştiriyoruz". Tabii bunu Amerika gibi tepeden bomba yağdırarak değil de çeşitli silahlarımız ve büyülerimiz yoluyla yapıyoruz ki bu noktada PS5'in Dual Sense'i her bir darbenin gerçekten tok hissettirmesini sağlıyor. Ekip belli ki her silaha özene bezene çalışmış bu alanda ve aksiyonun gerçekten sizi içine çektiğini söyleyebilirim. Ama işte sizi içine çeken tek şey de bu biraz. Hikâye sonradan dallanıp budaklanır diye beklerken yalnızca son iki bölümde ilginç bir şeyler olması ve üç farklı sona ulaşabilmek bence yetersiz kalmış. Ara sinematiklerde örneğin farklı kamera hareketleri ve açıları denemiş yapımcılar; iyi, güzel ama oturmamış bu oyunun tarzına. Görsellik desem karakterler gayet hoş görünürken mekanlar aşırı detaysız kalmış, hatta bölüm dizaynı olarak da PS3'ten kalma koridorlar, bomboş odalar sıklıkla karşıma çıktı ve bu durum canımı sıktı. Hadi diyelim savaşlarda bol bol sağa sola uçuyor, balerin gibi akrobasi yapıyoruz, bu yüzden mekanlar hafif boş. De abi düşman sayısını azalt ve biraz zorlaştır adamları ama

Savaşlarda ara sıra böyle epik anlar olabiliyor





Yanlış hatuna çattınız dostum

mekanlar daha detaylı olsun, bitti gitti. Yemin ediyorum *Valkyrie Profile: Silmeria*'nın mekanları ve sinematikleri o kadar hoş ki zamanına göre, Elysium'u cebinden çıkarır. Zaten Square Enix'in bu oyunu toy geliştirici Soleil'e vermesinden belli ne kadar bütçe ayırdığı projeye. Bir yandan orijinal geliştirici Tri-Ace'e de suç bulamıyorum onlar da *Star Ocean*'la meşgullerdi ama bu kadar da pişmemiş bir oyun yapılmaz ki dayılar. Yanımıza sonradan katılan Einherjar'larımız olayı biraz daha renklendiriyor fakat adamlar ne doğru dürüst NPC modellemiş (ruh gibi bir partikülden ibaret çoğu) ne böyle yaşıyor hissettiren mekanlar yapmış. Hadi diyelim kıyamet gelmiş hafiften, o yüzden boş ortalık. Yahu bari bir portresi olsun insanların, en azından topladığımız çiçeklerden çıkan öykülerin bir anlam yaratması için. Yok hocam, hiç kasmamışlar dümdüz çiçek toplayıp adam dövüyoruz oyunda, başka da hiçbir şey yapmıyoruz cidden.

Fenrir'in intikamı pek olur

Düşmanlarda da benzer bir düzlük mevcut. Hepsi oyundaki dört elementin temsil ettiği şekilde tasarlanmış ancak aynısının laciverti sendromu oldukça baskın. Sen git hiç de fena olmayan bir savaş sistemi yap, güzel güzel silahlar, büyüler falan koy ama oyun boyunca aynı düşmanları sal üzerimize. Haliyle sıkıcılaşıyor bir süre sonra ortamlar. Zaten toplamda 6 tane farklı boss var, orası da yarı yarıya zevkli diyelim. E buna bir de aldığımız yan görevleri ancak sonradan bir daha aynı haritalara girip yapma zorunluluğu eklemişsin, ben sana daha ne diyeyim ey oyun! Karakter geliştirme seçenekleriyse taş topla upgrade yaptan ibaret bu arada, o yüzden cidden detayına girmeme gerek yok pek. Dümdüz gelişiyorsunuz gereken malzemeleri topladıkça. Çok zevkli olabilecekken potansiyelini fena halde vasat tasarım tercihlerine kurban etmişsin ne yazık ki *Valkyrie Elysium*, üzdün. Beni şaşırtan bir diğer şeyse oyun sonunda yazan isimlerin sayısının hiç de az olmayışı, yani bayağı da bir insan çalışmış. Hiç kimse de bu sıkıntıları ya fark etmemiş ya da zaman kısıtlıymış ve bu kadar çıkabilmiş. Örneğin *NieR Automata* da çok büyük bütçeli değildir hatta combat olarak bunun kadar çeşitli de değildir ama hikâyesi ve sunumu fersah fersah ötededir. Burada resmen "Aksiyon iyi olsun yeter arkadaşlar" denip gerisine çok vakit harcanmamış, seslendirmeler bile pek bir duygu yaratamıyor. Bir tek müzikleri ve görsel efektleri hazırlayan arkadaşları öveceğim, kamerayı ve hedefleme sistemini öyle programlayan arkadaşı da Aesir tanrılarına havale ediyorum, umarım Valhalla'ya ulaşamaz kendileri.

Gül yüzlü Valkyrie'nin hazin kaderi

Çıkışından evvel epeyce istekli olduğum bu oyunu ittire kaktıra 25 saatte bitirip bir daha yüzüne bakmamacasına kapatmak tahmin edersiniz ki acı bir deneyim oldu ama yapacak bir şey yok arkadaşlar. Hani aksiyonda ortalığın güzel karıştığı, kombo sayacında sayılar yükseldikçe keyfinizin yerine geldiği anlar var oyunda, yok değil ama diğer tarafların çiğliği aksiyonun verdiği hazzı da düşürmüş ne yazık ki. Hani Valkyrie gibi uçup kaçsam kaç yazar, karşımdaki rakip uyuz gibi tasarlandıysa veya şöyle bakıp etkileneceğim birkaç mekân olmayınca neden gezeyim buraları? Böyle tatsız tuzsuz ama en önemlisi de ruhsuz bir yapım olmuş Elysium, böyle cennettense Ragnarök'te ebediyete karışmayı tercih ederdim. *(Gel seni diğer Ragnarök'a alalım… -Can)*


Savaşlarda ara sıra böyle epik anlar olabiliyor





TÜR: Aksiyon/RYO | **YAPIM:** Soleil, Square Enix | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 500 (Steam), 600 (PSN Store) | **YAŞ SINIRI:** 12+

+

- Gerçek bir Valkyrie gibi hissettiren dövüş sistemi
- Büyüler ve yancıların yeteneklerini kullanmak zevkli
- PS5'deki Dual Sense desteği başarılı
- Müzikler hiç fena değil
- Sonlara doğru ilginçleşen öykü ve karakterler
- Üç farklı son olması
- Sündürülmemiş oyun süresi

–

- Kamera bazen sizin en büyük düşmanınız
- Diğeri de düşmana kilitlenme sistemi
- Tüm yandaşlarınızı çağırdığınızda ekranda ne olup bittiğini anlamak mümkün değil
- PS3 zamanlarından kalma tatsız bölüm tasarımları
- Aynısının laciverti çeşitsizliğindeki düşmanlar
- Genel hikâye sunumu zayıf
- Kısıtlı içerik
- Boss savaşları pek bir heyecan yaratmıyor
- Yan görevlere bölüm dışından girme kazmalığı

6,5



Son Karar

Her ne kadar aksiyonu çok iyi olsa da geri kalan hemen her şeyde eksik kalmış bir oyun elimizdeki. Yokluğa düşerseniz gideri var cinsinden.



Oh mis gibi kömür koktu!

Yazan: **Ömer Akdağ**

win | osx | lin

Victoria 3

Paradox stratejileri için "güzelleştirilmiş Excel dokümanları" derler malum. Çoğu oyunlarını bu kafadan çıkaran bir sürü dokunuş vardır aslında. *Hearts of Iron*'ın ve *Europa Universalis*'in haritayı kendi renginize boyama tatmini, *Crusader Kings*'in çılgın rol yapma öğeleri, *Surviving Mars*'ın gerçekçi bilimkurgu kafası, *Stellaris*'in farklı oynanışlar sunan uzaylı ırkları... Ama bu Excel dokümanı tabiri Vicky'e hakikaten çok yakışıyor!

Evet farklı ülkelerin farklı dinamikleri olaya renk katıyor, evet yine askeri hamlelerle topraklarınızı genişletebiliyorsunuz falan filan ama bunlar bu oyunun oturup "Hangi malı nasıl ne kadara üretirim de o malı nerede kullanıp ne kadar vergilendiririm de sonra o malı kullanan insanları memnun edip de nasıl istediğim kanunları çıkarıp ülkemi modernleştiririm" şeklinde düşünmenizi gerektiren yapısının önüne geçmiyor. Bu oyun elinizi çenenize dayayıp saatlerce rakamlara, yüzdelere, tablolara bakıp ekonomik, sosyal ve politik kararlar verdiğiniz, güzelleştirilmiş bir Excel dokümanı ve bu kulağa geldiğinden çok daha keyifli bir şey!

Cesur da bir şey bana kalırsa. Paradox stratejileri zaten nispeten niş sayılırlar, bu yapısı Vicky 3'ü daha da niş yapıyor. CK'den şundan bundan daha az insana hitap ediyor Vicky 3 ve Paradox'un az sayıdaki Vicky severin yıllardır süregelen "Vicky 3 wen?" yakarmalarına geç de olsa yanıt vermesi ve zamanını ve enerjisini Vicky 3'e yatırması takdir edilesi. Umarım o kadar niş olarak kalmaz da yıllarca desteklenecek kadar para kazandırır firmaya çünkü on numara bir oyun olması için biraz daha yol alması gerek. İyi bir çıkış yaptı ama mükemmel olmanın uzağında. Ama oralara sonra geliriz, biraz nasıl bir oyuna bakıyoruz onun hakkında üç beş lakırdı edeyim.

Merhaba Dünya!

Oyuna başlarken karşınıza birkaç seçenek çıkıyor: Oyunu Öğren, Ekonomik Baskınlık, Hegemonya, Eşitlikçi Toplum ve Serbest Oyun.

Ha evet bu arada, oyunun Türkçe desteği de var. Özellikle böyle karmaşık oyunların Türkçe desteğine sahip olması ekstra güzel bir şey. Mükemmel olmasa da başarılı da bir Türkçeye sahip, 100 üzerinden 85-90'ı hak ediyor.

Neyse, oyuna başlıyorduk en son. Yukarıda saydığım seçeneklerin hangisini seçtiğinizin oyuna direkt bir etkisi yok. Atıyorum Ekonomik Baskınlık seçerseniz oyun size "Şu binayı dik, şu teknolojiyi araştır" falan gibi görevler veriyor ve bu görevleri yaptığınızda herhangi bir şey kazanmıyorsunuz, sadece işte biraz yönlendirilmiş oluyorsunuz. Dolayısıyla oyunu biraz öğrendikten sonra Serbest Oyun'dan yürümek daha mantıklı.







Osmanlı İmparatorluğu

Seçtiğiniz ülkenin 1836'daki durumuna ve oyundaki özel görevlerine göre oyun tecrübeniz bayağı bir değişiyor ve taraflı konuşmuyorum, Osmanlı İmparatorluğu'yla oynamak hakikaten aşırı zor ve aşırı eğlenceli.

Oyuna bol bol verimli toprakla, az bir şey sanayiyle, az bir şey orduyla, uzak vilayetlerinizdeki asabi halklarla, modernleşmeye karşıt güçlü çıkar gruplarıyla ve size diş bileyen Mısır ve Rusya gibi komşularla başlıyorsunuz. Hiç kolay değil ama yine de yönetilebilir bir durummuş gibi geliyor başta.

Ama bir detay daha var, oyuna Avrupa'nın Hasta Adamı diye bir özellikle başlıyorsunuz. Bu sebeple prestijiniz, bürokratik gücünüz ve askere alım potansiyelleriniz benzer güçteki ülkelere nazaran çok daha düşük. Daha da kötüsü var: 20 yıl içinde 6 Tanzimat görevinden 4'ünü başarıyla tamamlamazsanız Avrupa'nın Ölü Adamı oluyorsunuz. Bu da şu demek: Padişah ölüyor, Tanınmayan Güç statüsüne düşüyorsunuz ve de Eflak, Boğdan, Sırbistan, Trablusgarp ve Tunus'u direkt kaybediyorsunuz.

Ve o tanzimatları gerçekleştirmenin, hele hele sadece 20 yıl içinde Osmanlı İmparatorluğu gibi zaten çöküşteki bir ülke olarak gerçekleştirmenin ne kadar zor olduğunu anlatamam. Bunlar içinde Suriye'yi Mısır'dan geri almak, ordunuzu bilmemkaç kat güçlendirmek, bir sürü vilayetinize yatırımlar yaparak buraları kentleştirmek, okur-yazarlık oranını deli gibi arttırmak falan var. Sadece 20 yıl içinde!

Şahsen ben ilk denememde beceremedim. Ama bir dahaki sefere kesin! Yani muhtemelen... Belki... Bilmiyorum...



Oyunu Öğren seçeneğinden başlamak en doğrusu tabii. Arayüzü, mekanikleri vs. güzel öğretiyor. CK3'te bu yeni oyunculara oyunu öğretme işini harika kıvırmışlardı, buradaki ondan birazcık daha yetersiz ama yine de bayağı faydalı. CK3'te İrlanda'yla oyunu öğrendikten sonra nispeten başarıyla devam etmiştim, burada Belçika'yı bir batırdım ki sormayın :D Paradox'un Youtube kanalındaki yayınları biraz izlemek taşları daha bir yerine oturttu, ikinci oyunumda İsveç'i dünyanın süper gücü yapmayı başardım. Siz tabii yine de oyuna Osmanlı'yla falan başlamayın, aman diyeyim. Seçtiğiniz ülkeye göre oyunun zorluğu inanılmaz değişiyor.

Eskiden buralar hep dutluktu

Oyuna başlıyorsunuz, yıl 1836 ve yüz yıl boyunca koca dünya emrinize amade! Fabrikalar kurun, ürünler üretip dünyaya satıp zengin olun, topraklarınızı genişletin, gidip alakasız kıtalara koloniler kurun! Eğer Büyük Britanya falansanız tabii... Aksi takdirde işe biraz odun kesmekle veya buğday ekmekle veya hangi temel kaynağınız eksikse onu üretmekle başlayabilirsiniz mesela.

Öncelikle bir Pazar ekranını açalım. Burada neyi ne kadar üretip tükettiğimizi açık ve anlaşılır bir biçimde görebiliyoruz. Kahve, içki, tütün vesaire çok pahalıysa önemli değil. Bu tip lüks tüketim ürünlerini daha fazla üretip daha fazla para kazanmak güzel fikir ama daha önemlisi temel ihtiyaçlar. Bunlarda sorun varsa halkınız kaş çatmaya başlar. Tahılın talebi arzdan fazlaysa birkaç buğday veya çavdar tarlası yapmak mantıklı olabilir örneğin. Veya yaptığınız her türlü sanayi girişimi alet gerektirecektir, biraz alet atölyesi yapmaktan da zarar gelmez.

Yalnız çok dikkatli olmalısınız. Bu "Ha demir sıkıntısı var, demir madenimi geliştireyim o zaman" şeklinde düz mantıkla yaklaşmamanız gereken bir oyun. Belki de evet, madenin kapasitesi bütün talebi karşılamaya yetmiyordur, o durumda elbette elinizdeyse madeni geliştirmek gerekir. Ama belki de sorun başka bir yerdedir. Belki de demir madeninin çalışmak için ihtiyacı olan aletlerden yeterince üretmiyorsunuzdur, aletler pahalıya alındığı ve üretilen demirler ucuza satıldığı için işletme zarar etmeye başlamıştır. Bu durumda madeni geliştirmek hiçbir işe yaramaz, alet atölyelerine öncelik vermelisiniz. Ama belki de çözüm alet atölyesini geliştirmek de değildir, alet atölyesinin kullandığı odunlar çok pahalıdır, tomrukçuluk kamplarına el atmanız gerekir. Belki de sorun hiçbiri değildir, belki de madenin çıkardığı demirleri kullanan herhangi bir sektörünüz olmadığı için demirler elde kalmış, maden zarar etmiş ve işçilerini kovmuştur. Bu durumda demir tüketen bir yatırım yapmak ekonominizin dönmesini, halkınızın iş sahibi olmasını sağlar. Bütün bunlar da değildir belki, sadece demir madeninin üretim yöntemini değiştirmek sorununu zu çözebilir. Kazma-kürek yerine gerekli teknolojiniz ve kaynağınız varsa atmosferik motor pompası veya yoğuşmalı motor pompası veya dizel pompa kullanabilirsiniz. Veya elle delmek yerine nitrogliserin veya dinamit kullanabilirsiniz. Veya belki de ekonominizin verimli dönmemesinin sebebi topraklarınızda olmayan bir kaynaktır, onu ithal edebilir veya gerekli kanunları çıkarmışsanız gidip o kaynağın olduğu bir yere koloni kurabilirsiniz.



Osmanlı'yla modern kanunlar çıkartmak için kırk takla atmak lazım.

Derin strateji arayanlar, tam doğru yere geldi!

Demek istediğim, oyunun ekonomisi direkt "Sorun şu, çözüm şu" gibi net bir şekilde ilerlemiyor ve ekonomide aksayan dişlinin ne olduğunu doğru tespit etmek, değişen üretim tekniklerine ve taleplere mantıklı yanıtlar vermek gerekiyor. Tabii böylesine hızlı değişen bir tarihi dönemde mükemmel işleyen ve işlemeye devam eden bir ekonomi kurmak imkansıza yakın; her zaman yeni talepler ve arzlar olacaktır. Bu döngünün dışına çıkıp üniversiteler, sanat akademileri, devlet binaları, askeri üsler gibi ekonomiye direkt etkisi az olan ama dolaylı olarak büyük fayda sağlayan binaları da aralara bir şekilde sıkıştırmanız gerekiyor.

Oyundaki en büyük tuzak da bu, bu arada. Bazen tam ayarlayamayıp inşaat sektörünü gerektiğinden fazla büyütüyorsunuz ve sürekli bir binaya ihtiyacınız oluyor, biliyorsunuz ki o binayı kurduğunuzda ekonomiye büyük katkı sağlayacak ama cepteki para kısıtlı. Kredi alıp sonra ömrünüzü faiz ödeyerek geçirmek istemiyorsanız o çok gerekli binayı kurmayı durdurmanız, gerekirse inşaat sektörünü küçültmeniz gerekiyor. Ülkeniz iflas bayrağını çekerse o çukurdan bir daha kurtulamıyorsunuz (yaşadım bunu ben). Aman kendinizi durdurmayı, hazineniz



Mekân burası.



Anadolu'da yaşayan okurlarımız kusuruma bakmasınlar, bundan sonra Mısır'a bağlısınız.





biraz dolana kadar sabretmeyi bilin.

Böyle anlatınca ne kadar karışık geldi bilmiyorum ama oyun içerisinde bu dediğim sorun-çözüm odaklı yaklaşımı uygulamaya koymak hiç de zor değil. Genelde süreç ülkenizin pazarına girip neyin sıkıntısının çekildiğini görüvermek ve bu sıkıntıyı nasıl çözeceğinizi anlamak için onun üretiminin yapıldığı binaya gidivermekten geçiyor. Kullanıcı dostu, kullanışlı bir yapı var.

Arayüz tasarımı pek mükemmel diyemeyeceğim aslında. Bazı şeyler olması gerektiğinden daha karmaşık, bazı şeylerse olması gerektiğinden daha basit. Örneğin ithalat olsun ihracat olsun, uluslararası bir ticaret yolu kurduğunuzda Bürokrasi kapasitenizi kullanıyorsunuz. Ve bazen daha fazla Bürokrasi'ye ihtiyacınız olduğu için az kâr getiren ticaret yollarını iptal etmek istiyorsunuz. Kolay gelsin, her ürüne tek tek girip ticaret yollarını kontrol etmeniz gerek, ki elli tane mi ne ürün var. Bu tip basit işlemleri gereksiz hantallaştıran tasarım tercihleri var arayüzde. Ama özellikle oyunun bu ekonomi kısmında arayüzün çoğunlukla gayet iyi tasarlandığını, gayet anlaşılır olduğunu ve gayet iyi işlediğini söyleyebilirim (sözünü ettiğim örnekteki gibi birkaç detay hariç).

Milletin suyuna gitmece simülasyonu

Biraz da politikadan konuşalım, politikadan konuşmanın tarihte kime ne zararı olmuş? Dediğim gibi oyunda bütün çarklar birbirine bağlı. Politikayı da ekonomiden bağımsız düşünmeyin. Yani millete yiyecek ekmek üretmiyorsanız ve "Hadi diğer kültürlere kapımızı açalım, kadınlara seçme seçilme hakkı verelim, monarşiden parlamenter cumhuriyete geçelim, ha arada vergileri arttırdım ehe" falan derseniz kucağınızda sevimli bir iç savaşla kalakalırsınız. Ama ekonomi bir kenarda dursun şimdi.

Ülkenizde çeşitli çıkar grupları bulunuyor: Toprak Sahipleri, Aydınlar, Sanayiciler, Din Adamları, Silahlı Kuvvetler, Kırsal Kesim, Küçük Burjuvazi ve Sendikalar. Ve bütün bu çıkar gruplarının bir tesir seviyesi var, ki ne kadar kalabalık olduklarıyla çok da doğrudan ilişkili değil. Örneğin toprak sahipleri nüfusun yüzde 1'ini oluştururken politik tesir seviyesi %40 olabilir. Ve bütün bu çıkar gruplarının az veya çok desteklediği, az veya çok karşı çıktığı kanunlar var. Eğer yüzünü moderniteye dönmüş, endüstrileşen, okuma yazma oranı artan bir ülke kurmak istiyorsanız toprak sahipleri gibi gelenekselci çıkar gruplarının güçlü olmasını istemezsiniz örneğin. Ama bir yandan onları kızdırmak da istemezsiniz çünkü çok kızarlarsa hop iç savaş. Her şeyi dengede tuta tuta istediğiniz yöne yavaş yavaş gitmeye çalışmanız gerek.

Örneğin Osmanlı'yla modernleşmek istiyorsunuz diyelim ama toprak sahipleri %46 tesire sahip ve adamlar dibine kadar muhafazakâr, dolayısıyla gelenekselci ekonomik sistemden tarımcılığa, planlı ekonomiye falan geçmeniz çok zor ama geçmeniz de gerek çünkü gelenekselciliği bir kenara bırakmadan bir yere kadar gelişebiliyorsunuz. Bu kadar tesire sahip



olmalarına rağmen onları hükümetin dışına atıp otoritenizi kullanarak baskılamaya başlayabilir ama çok da kızmamaları için hoşlarına gidecek 1-2 dandik kanun çıkartabilirsiniz belki. Aydınları ve sanayicileri destekleye destekleye bunların daha fazla tesire sahip olmalarını sağlayabilir, zaman içerisinde belki monarşiyi bırakıp başkanlık sistemine veya daha da çağdaş olan parlamenter cumhuriyete geçebilirsiniz.

Ama bunların birkaç yılda olmasını beklemeyin tabii. İlk Belçika oyunumda param vardı, hayat standardım yüksekti, okuma yazma oranım yüksekti, istediğimi yaparım bir şey olmaz dedim, "Her şey iyi gidiyordu ya, iç savaş nereden çıktı şimdi" diye ekrana bakakaldım. Sözün özü, çıkar gruplarını, özellikle de güçlü çıkar gruplarını kızdırmak pahasına modernleşmek pek de mantıklı değil. Denge, her şey denge.

Bu arada temel yönetim ve ekonomi biçimlerine dair etkisi yüksek olan kanunlardan örnek verdim ama bunlarla sınırlı sanmayın çıkarabileceğiniz kanunları. Din ve devlet işlerinin ne kadar iç içe olduğundan çocuk işçi çalıştırma iznine, sosyal güvenlikten ordunun profesyonel mi devlete bağlı mı olacağına, polis-okul-hastane sistemlerinden kolonileşmeye açık veya kapalı olmaya sürüsüyle şey var ve kanunlarınız oyun yapınızı, mutlu ettiğiniz çıkar gruplarını komple değiştiriyor. Örneğin dini okul yapısındayken eğitim sistemini geliştirirseniz din adamlarını güçlendirmiş oluyorsunuz ama özel okullara veya devlet okullarına geçiş yaparak din adamlarının güçlenmesini yavaşlatabiliyorsunuz.

Bu arada çok detaylandırmadığım, çok detaylandırmak istemediğim ve istesem de nereden başlayacağımı bilemediğim bir Nüfus sistemimiz var. Nüfus detay ekranından atıyorum kaç tane esnafım var, bunların kaç tanesi hangi dinden ve milletten, kaç tanesi tam olarak nerede çalışıyor, kaç tanesi hangi politik görüşü destekliyor gibi detaylara ulaşabilir, bu detayları kullanarak belli kesimlerin güçlenmesini ve zayıflamasını sağlamaya çalışabilirsiniz. Çok min-maks yaparak oynamadım şahsen oyunu itiraf etmek gerekirse ama derinlere dalmak isterseniz bu nüfus sistemini kullanıp ciddi faydalar sağlamak elinizde.

İç itinayla, dış olduğu kadar

Şu ana kadar bahsettiğim oyunun içişleriyle ilgili kısmıydı genelde. Diğer ülkelerle ithalat-ihracat haricinde diplomatik ve askeri olarak da etkileşime geçebiliyoruz elbette. Diplomasi çoğunlukla iyi işliyor, askeri eylemlerse eh işte. Ama oyunda dışişlerinin içişleri kadar rafine olmadığını kabul etmek lazım yine de.

Diplomatik olarak aklınıza gelebilecek neredeyse her şeyi yapabiliyorsunuz.



Kankam Norveç'i isyancılardan korumak boynumun borcu elbette.



Gurur tablom. Mih mih mih.

Ticaret anlaşmaları, savunma paktları, askeri ittifaklar imzalayabilir, nüfuzunuzu kullanarak (nüfus değil) ilişkilerinizi geliştirebilir veya onlara zarar verebilirsiniz. Ambargo uygulayabilir, başkasının gümrük birliğine katılabilir veya başkasını kendi gümrük birliğinize katabilirsiniz. Elbette ilgi ilan ettiğiniz bölgeleri fethetmek veya vasallaştırmak da elinizde, sonucunda elde edebileceğiniz kötü nam ile dünyayı kendinize ne kadar düşman etmek istediğinizi de düşünmeniz gerek tabii.

Yine de bazen seçenekler yetersiz geliyor. Örneğin "Bak moruk, benim topraklarda kauçuk yok, sende var. Bak param var, istediğin kadar para vereyim, sen bir kauçuk plantasyonu kur, ben istediğin fiyattan alacağım" diyebilmeyi çok isterdim. İlla ya fethedeceksin ya da bir yerlere koloni kuracaksın.

Askeri konudaysa oyun biraz zayıf. Elbette bu oyunun askeri değil de ekonomi ve politika odaklı olduğunun, *Hearts of Iron* ayarında bir şey beklememek gerektiğinin farkındayım ama hani... bir garip ya...

Çok mantıklı dokunuşlar var aslında. Bir savaş çıktığında aslında önce savaş çıkmıyor. Öncelikle her iki taraf da savaşı kazandığı takdirde karşı taraftan neleri talep ettiğini belirliyor, ki nispeten güçlüyseniz ve nispeten makul talepleriniz varsa karşı taraf geri adım atıp direkt istediğinizi size verebiliyor da. Bu sürecin ardından diplomatik süreç başlıyor ve diğer alakalı ülkelerin ne tarafa meyilli olduğunu görüyorsunuz. Bazıları direkt kendine çeşitli hedefler belirleyip savaşa dahil olabiliyor, bazılarını "Gel yanımda yer al, sana yükümlülük borçlanayım" gibisinden yanınıza çekmeye çalışabiliyorsunuz.

Bayağı enteresan olaylara yol açabiliyor bu sistem. Mesela İsveç'le bir eyaletini almak için Hollanda'ya savaş açtınız diyelim ve Prusya sizin tarafınızda, Rusya ve İngiltere diğer tarafta yer aldı diyelim, ufak bir toprak parçası için ver elini Birinci Dünya Savaşı.

Bu diplomatik süreç de sonlandıktan sonra iki taraf da geri adım atmazsa savaş başlıyor. Bundan sonrası işte biraz sıkıntılı. Asker sayınız ve teçhizat kalitenizin yanı sıra savaştığınız bölgedir, komutanın karakteridir, arazidir, savunmada mı saldırıda mı olduğunuzdur, bir dünya etmen var gidişatı belirleyen ve işler yolunda gittiğinde neden yolunda gittiğini, yolunda gitmediğinde neden yolunda gitmediğini anlamak gerçekten çok zor. Seksen tane menü arasında dolaşıp sebebi bulmak tam bir ölüm. Savaş arayüzü çok kullanışsız. Bunun haricinde birimleri sembolik de olsa animasyonlu bir şekilde savaş alanında görmemek de biraz tat kaçırıyor, önceki Paradox oyunlarındaki tatlı görsel öğeleri arıyor insan.

Bir de garip garip şeyler oluyor. Örneğin Afrika'daki bir koloni nedeniyle Avrupa'nın iki büyük gücü arasında savaş çıktı diyelim. Hem Avrupa'da hem Afrika'da cepheler var. Avrupa'da bir cephede savaş kazanan bir general hemen yanındaki diğer cepheye geçmektense Afrika'ya gitmeyi tercih edebiliyor İlla bu saçmalığı durdurmak için müdahale etmeniz, orduyu oradan geri çağırmanız gerekebiliyor. Veya Osmanlı'yla oynarken Suriye için Mısır'la savaşa girdim. Üç tane büyük ordum vardı, ikisini Suriye sınırına yolladım, birini de Mısır'ın dengesini şaşırtayım diye gemilerle Afrika'ya indirmeye karar verdim. Günler günleri, haftalar haftaları, aylar ayları kovaladı yok. Ordum inmedi oraya. Tıklıyorum, yolda diyor. Ne yolmuş! Donanmalar savaşıyor desek o da değil. Sonunda emri iptal edip o orduyu da Suriye'ye gönderdim, kara yolundan





Petrol var diye gidip Kanada'nın ortasını alan ama ticaret yolları-nı kontrol etmek aklına gelmediği için o petrolle bir şey yapamayan İsveç'in dramı...

birkaç haftada gideceği yere ulaşıverdi mis gibi.

Kısacası bu savaş mevzularının hem arayüz anlamında hem de işleyiş anlamında elden geçmesi şart. Oyunun savaş odaklı olmaması pek de bahane değil.

Çağa ayak uydurmak

Oyun çok detaylı ve geniş olduğu için bahsedilmeyi bekleyen çok şey var ama kendimi durdurmam gerek. Bir tek şu arayüz meselesine tekrar değineyim. Bir sevgi-nefret ilişkim var oyunun arayüzüyle. Çoğu şey okunaklı, anlaşılır, kullanışlı ama bazı şeylere de anlam veremiyorsunuz. Ne bileyim, üretim görünümüne giriyorum, balıkçılık rıhtımları seçeneğine tıklıyorum, bana balıkçılık rıhtımlarımı sıralıyor. Güzel. Bu ekrandan bu binaları geliştirebiliyorum ama yahu neden o binaların detayına bu ekrandan gidemiyorum? Bu görünümde Makedonya'da bir balıkçılık rıhtımım olduğunu görüyorum ama o rıhtımı görmek için Makedonya'ya gitmem, binalar sekmesine tıklamam, sonra binaya tıklamam gerek. Neden? Bu tip garip garip tasarım hataları canını sıkıyor insanın.

Bir derdim de küçük ülkelerle ilgili. Küçük bir ülke alayım, dünya devi olmaya kasayım mantığıyla zor ama keyifli olacağını düşündüğüm bir Kore oyunu oynadım mesela, inanılmaz sıkıcıydı. Oyuna Çin'e deli gibi haraç verir halde başlıyorsunuz. Gelişeyim deseniz paranız oraya gidiyor, gelişemiyorsunuz. Büyük güçleri yanıma çekip Çin'e isyan edeyim deseniz kimse alakasız bir yerdeki alakasız bir yarımadayı sallamıyor. Çin'de iç karışıklık çıksa da istifade etsem diye bekledim bekledim bir şey olmadı. Çok fazla sizin dışınızda gelişen olaylara mahkûm oluyorsunuz küçük ülkelerle oynarken ve üretim kapasiteniz de sanki olması gerektiğinden çok daha düşük oluyor. Sanki biraz daha fazla hareket alanı sağlanabilir küçük ülkelerle oynayanlara.

Ha bir de önemli ve güzel bir detay: Birçok ülkenin kendine ait ilginç görevleri oluyor. İsveç'le oynarken İskandinavya'yı birleştirmek, ABD'yle oynarken kölelik karşıtları ve taraftarları arasındaki yükselen gerilimi yönetmek, Osmanlı'yla oynarken Avrupa'nın Hasta Adamı olmaktan çıkmaya çalışmak gibi. Oyun doğası gereği diğer Paradox stratejilerinden daha az tekrar oynanabilirliğe sahip. Sonuçta dünyanın nispeten bir örnekleşmeye başladığı, benzer şekillerde modernleşmeye çabaladığı bir dönem. *Crusader Kings 3*'teki gibi keş sarhoş bir kral olayım, kendime din kurayım, canımı sıkanlara işkence yapayım gibi çılgınlıklar yok. Dolayısıyla Vicky 3'teki bu tip ülkelere özel mekanikler tekrar oynanabilirliğe pozitif katkı yapıyor. Keşke daha fazla olsalar.

Pozitif bitireyim. Müzikler nefis. İnsanda hakikaten "Kalkıp endüstrileşsem mi ya iki dakka" hissi yaratıyor. Kültürlere özel müzikler fena olmazdı aslında ama olsun, yüz saatten fazla oynamışımdır sanıyorum, hiç kapatıp kendi müziğimi açma gereği duymadım.

Vicy 3 genel olarak beklediğimize değdi diyebilirim. Daha kusursuza yakın çıkış yapan Paradox oyunu gördü bu gözler, Vicky 3'ün o noktaya gelebilmesi için biraz daha desteklenmesi gerek ama şu anki halinde var olan sorunlar, göz ardı edilebilecek, çok da hayati olmayan sorunlar. Victoria dönemi tarihin en ilginç, en hareketli dönemlerinden biri ve bu dönemin ekonomik ve politik dünyasında yer edinmeye çalışan bir ülkeyi kontrol etmek gerçekten keyifli.

TÜR: Strateji | **YAPIM/DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 244 TL (Playstore), 249 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 12+

+

- Ana odakların-dan olan ekonomi sistemi çok detaylı, etkileşime geçmesi çok keyifli
- Çıkar gruplarını ve halkın tepkilerini odağa alan politik kararlar vermeye çalışmak zorlu ve eğlenceli
- Güzel tasarlanmış ve (çoğunlukla) aradığınız kolayca bulabildiğiniz arayüz
- Müzikler direkt atmosfere girmenizi sağlıyor
- Birçok ülkenin sahip olduğu özel görevler oynanışı renklendiriyor

−

- Askeri hamleler hem tasarımsal sebeplerle hem de bug'lar sebebiyle doğru işleyemeye-biliyor
- Diplomatik seçenekler bazen yetersiz kalıyor
- Arayüz genel olarak kullanışlı ama bazı noktalarda anlamsızca kullanışsız hale gelebiliyor
- Küçük ülkelerle oynamayı keyifli kılacak bazı dokunuşlar lazım

8



Son Karar

Her dişlisi bütün diğer dişlilere etki eden, dev, karmaşık bir makine gibi. Biraz bakım yapılması lazım ama.



DISNEY DREAMLIGHT VALLEY

Şu oyunu ben küçükken yapsaydınız hele...

PELİN YİĞİT

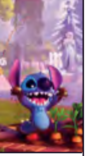
Bu yıl o kadar koşuşturmacalı, kırmacalı oyunun arasına bir iki adet de sakinleştirici tadında oyun karıştırmak çok iyi geldi bana. *Overwatch*'tan, *Modern Warfare*'dan çıkıp *Dreamlight Valley* girmek teneffüs hissiyatı yarattı bende. Çok konuşulan veya sınırları zorlayan bir oyun değil ama tanıdığınız karakterlerle göreve çıkıp ot toplayıp, balık tutmak bazen insanı rahatlatan bir ihtiyaç haline gelebiliyor. Bu nedenle ne kadar oyuna âşık olmasam da elim hep bir şekilde bu oyuna gider oldu.

Dreamlight Valley, pek çok simülasyon oyununa göre oldukça başarılı yönlere sahip. Tonlarca mobilyayla şehri düzenleme, Disney evreninden tanıdığımız pek çok farklı kıyafet seçeneği, ürünleri toplayarak başka ürün geliştirme gibi mekanikler oldukça çeşitli ve başarılı olmuş. Hikâye bu büyülü evrene göre biraz hafif kalsa da evreni ve mekanikleri keşfetmek için fırsat tanımışlar diye yorumladım ben. Aynı zamanda bu boşluğu animasyonlarla ve yapılacak pek çok etkinlikle iyi doldurmuşlar gibi geldi bana. Yemek, parşömen, kıyafet, mobilya derken oyunun büyüsüne kapılıp adeta bir ASMR videosunda buluyorsunuz kendinizi. Benim için en bırakılamayan yönlerinden birisi de bu efektlerin başarılılığı oldu. Simülasyon oyunlarında bu tür şeylere dikkat etmenin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Oyuncuyu çekmenin pek çok yönünden birisi bana kalırsa.

Disney evreninde bir sen

Disney evreni gerçekten de büyülü bir yer. Karakter yaratımında Sims detayı beklemediğimiz için yarattığımız karakterlerin çeşitliliği ve cinsiyet tanımazlığı bile çok büyük bir eklenti olmuş. Bütün bunların yanında bir de tanıdığımız karakterlerin kıyafetlerini giyebiliyoruz. Şahsen bende Buzz Lightyear'ın kaskına kadar tüm kıyafeti var ve oyunu o şekilde oynuyorum. Bu tür detaylar beni çok mutlu ediyor.





İlle de simülasyon olsun...

Vallahi böyle oyunlara daha çok hasretiz. Görselliği daha da düşürüp haritayı arttırarak daha da bağımlı olabileceğimiz oyunlar yaratılabilir. Bu tanıdığımız karakterlerle görev yapma işine de çok ısındım ben. Bunun DC veya Marvel'lısı gelse komik ama bağımlılık yapıcı olabilir benim için. Sadece söylemek istedim :)



Bir oyunun hikâyesinin yetersiz olduğu yerde tasarım ve animasyon işin içine giriyor. *Disney Dreamlight Valley*'de de inanılmaz bir hikâye olmaması odaklanacak başka yerler keşfetmemi sağladı. *(Bunun hikâyeli olanı da Kingdom Hearts değil mi ya zaten işte? -Can)* Ben de kendimi büyülü evrene salıverdim. Bir yemek yaparken çıkan duman (ki yemeği de Ratatouille'den Remy ile yaptığımızı belirtmeden geçmeyeyim) bir de ot toplarken çıkan ses beni oyuna bağlar oldu resmen. Her şeyi toplama ve koleksiyonculuk hissiyatının oyunda aşırı güçlü olması bağlayıcılık açısından çok etkili olmuş. Evrenle bizzat iletişime geçtiğinizi, yaptığınız değişikliklerin etkileri olduğunu ve karakterlerle iletişiminizi ilerletebildiğinizi çok iyi yansıtıyor oyun. Ürettikçe, keşfettikçe ve ilerledikçe seviye atlamak, arkadaşlık görevlerinizi tamamladıkça ilişkiler için ayrı bir seviye sistemi olması gibi özellikler oyun tasarımı açısından oyuncuyu her yönüyle bağlamak için çok yerinde olmuş.

Ama bütün bunlar bir yana, *Dreamlight Valley*'in en özel yönlerinden birisi de karakter yaratma kısmı. Giriş ekranını geçtikten sonra karşımıza çıkan karakter yaratma bölümü diğer simülasyon oyunlarına kıyasla oldukça detaylı kalıyor. 15 görselin arasından kendimize bir temel yarattıktan sonra detayları belirlemeye başlıyorsunuz. Bu özelliğin en sevdiğim yanı kesinlikle cinsiyet gözetmemesi oldu. Bir erkek karaktere kadın saçı ekleyebilir, etek giydirebilir, kısacası cinsiyet kısıtlamalarını dilediğiniz gibi ortadan kaldırarak gerçekten "kendi" karakterinizi bu büyülü dünyada hayata geçirebilirsiniz. Aynı zamanda merak edenler için de bu özelliği test edebileceğiniz ücretsiz bir Demo da mevcut Steam'de. Deneyip görmenizi tavsiye ederim.

Çok matah bir hikâyesi yok demiştim ama gene de şöyle ucundan eldekine bir değinelim. Şehirden indim köye tadında bir Disney kasabasına giriş yapıyorsunuz ve Dreamlight Valley sakinlerinin bir durumdan ötürü canlarının sıkkın olduğunu fark ediyorsunuz. Klasik bir "Kötü otlar etrafımızı sardı, temizlersen aydınlığa kavuşacağız" temasının ardından karakterlerin yan görevlerini ve başka mini görevleri de tamamlamaya başlıyorsunuz. Temel amacınız Disney karakterleriyle birlik olup bu kasabayı korkunç kötülükten kurtarmak. Daha iyi bir hikâye olabilir miydi? Kesinlikle evet ama bu denli çeşitliliğe sahipken de ana hikâyeye büyük bir önem veriyor muyum diye baktığımda da cevabın "Hayır" olduğunu görüyorum.

Oyun şu an erken erişim halinde olduğu için tabii zayıf bulduğum yönler muhtemelen gelişecektir. Hatta 2022 sonbaharında Aslan Kral ve Oyuncak Hikayesi'nden eklemelerin olacağı söylendi. Büyük bir karakter eklentisi, harita genişlemesi ve yeni keşfedilecek alanlar, ana hikâyeye devam senaryoları gibi pek çok özelliğin geleceği duyuruldu.

Yıllar önce küçük Pelin bu oyunu görse âşık olurdu şöyle bir düşününce. Özellikle müzikleri bambaşka hissettirirdi eminim. Hâlâ da hissettiriyor aslında. Bir de Goofy ve Moana kafama kafama şarkı söylemese müthiş rahatlatan tema müziklerine sahip oyun. Hatta bazıları insanın diline dolanıyor ve gün içinde mırıldanmadan edemiyorsun.

Özetle, Disney evrenlerine dalmak cazip geliyorsa Dreamlight Valley güzel bir başlangıç. İster devasa bir çiftlik yaratın ister 5 yıldızlı yemekleri yapmak için topladığınız onlarca malzemeyi harcayın; ister Disney arkadaşlarınızdan biriyle vakit geçirin isterseniz de kendi evinizi ve hatta kasabanızı inşa edin. Karar size kalmış.

Velhasıl gel gelelim bu fiyata değiyor mi? Başta 50₺'ye çıkan oyunun anında 450₺ olması insana hayatı sorgulatıyor ne yazık ki. 50₺ için çok güzel bir oyun olsa da 450₺ için pek de gerekli olmayan bir oyun *Disney Dreamlight Valley*. Deluxe versiyonlar da işin içine girdikçe işler bambaşka bir hal alabiliyor tabii. Bu nedenle 3-5 ot keseyim, Mickey ile gezip, Goofy ile balık tutayım diye bu kadar para mı vereceğim derseniz sizi de çok iyi anlarım fakat aynı zamanda "Mickey ile gezip, Goofy ile balık tutayım" cümlesi insana cazip gelmiyor da diyemem :)

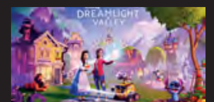
TÜR: Macera, Yaşam Simülasyonu | **GELİŞTİRİCİ:** Gameloft | **YAYINCI:** Gameloft
FİYATI: 449₺ (Steam), 299₺ (PSN) ,449₺ (XBL, Game Pass'e dahil)



- Karakter yaratma mekaniği çok başarılı. Disney evreninde kim olmak istersen o'sun demişler.
- Tam kafa boşaltmalık bir oyun. Gir kes, biç, topla ve çık
- Tanıdık yüzlerle görev yapmak her zaman için ilgi çekici. Bir gün Remy ile yemek yap, bir gün Moana ile balık tut.
- Animasyonlar çok keyifli çok. Her bir eylemin bir o kadar keyifli animasyonu var. Bağımlılık yapıyor.
- Müzik gerçekten tam olması gerektiği gibi. Rahatlatıcı oyun müziği dediğin budur.
- Yönlendirme çok başarılı, oyunda ne yapacağım diye tıkandığım bir an bile olmadı.

—

- Oyun hâlâ hatalara sahip, bazı görevler hâlâ "{itemName}" şeklinde gözüküyor ve anlamadığınız için görevi yapamıyorsunuz.
- Yeni fiyatının hakkını veren bir ürün olduğunu söyleyemeyeceğim ne yazık ki.
- Daha geniş bir haritası olabilir. Her açıdan kaynak sıkıntısı mevcut.
- Inventory bir şeyler taşımak için çok az yer veriyor ve büyütmek için istenen miktar bir hayli fazla.



Son Karar

Stardew Valley ama Disney temalısı ve daha grafiksel olarak gelişmişi. Tam kafa rahatlatmalık oyun.



win | one | xls | ps5 | sw

Daha kaç defa kalbimizi çalacaksın Joker adam!

Yazan: Sabri Erkan Sabancı

PERSONA 5 ROYAL

Persona'yı, özellikle *Persona 5*'i buralarda daha ne kadar övebiliriz bilemiyorum gerçekten. *Persona 5* ilk defa 2017'de çıktığında öve öve bitirememiştik. 3 yıl sonra üstüne yeni içerik eklenmiş hali *Persona 5 Royal* çıktı, yine öve öve bitiremedik. Şimdi de 2 yıl sonrasındayız ve *Persona 5 Royal* artık Playstation'a özel olmaktan çıkıp tüm platformlara geldi. Yine öve öve bitiremeyeceğiz ve bu sefer kaçışınız da yok, oynayacaksınız. Çünkü Game Pass'e de dahil!

Ama ben her şeyden önce bir özür dileyerek başlamak istiyorum. 2020'de *Persona 5 Royal*'ı almama konusunda inat etmiştim, çünkü "Aynı oyuna üç-beş şey ekleyip tam oyun fiyatına satıyorlar" diyordum. Herhangi bir ücretli yükseltme seçeneği falan bulunmaması da cabası. Tabii Persona 5'i de ilk çıktığı dönemde hem dijital hem de Steelbox alınca insanın tekrar para veresi gelmiyor. *(Bu noktada ikisinin de koleksiyon sürümünü alan ben hiç konuşmuyorum o zaman -Can)* Bu arada bu yükseltme seçeneği olmama olayı hâlâ geçerli, Royal'ın PS4 versiyonuna sahipseniz PS5 versiyonunu da ayrıca almanız gerekecek. Kayıt dosyalarınızı da aktaramıyorsunuz maalesef.

Fakat Japonların bu yükseltme karşıtlığını bir kenara koyup özrüme dönecek olursak, Royal düşündüğüm gibi "üç-beş şey" eklenmiş bir versiyon değil tam olarak. Evet, hikâyenin temel akışı orijinal *Persona 5* ile aynı ama yeni eklenen karakterler sayesinde oyunun akışı bir hayli değişiyor. Karakterinizin bazı yeteneklerini geliştirebileceğiniz yeni mekanlar eklenmiş. Orijinal oyunda eksikliğini hissettiğim "okul aktivitelerinin azlığı" sorununu yeni etkinlikler ekleyerek çözmeye çalışmışlar, bazı karakterler geç geldiğinden onların oyun boyunca da gösterilmesinin üstünde durmuşlar. Oyunun ana grind mekanlarından biri olan Mementos'un içinde gezmeyi ve orada karakter seviyesi kasmayı da bayağı bir kolaylaştırmışlar. Oyunun sıra tabanlı dövüş mekaniğine bir sürü yeni dengeleme güncellemeleri, Personalara yeni özellikler ve izlemesi her



Royal'la gelen Jose'nin şirinliği bir yana, Mementos tecrübesi kalitenizi de bir hayli arttırıyor.



» Yeni Showtime animasyonları hiç olmadık karakterleri hiç olmadık senaryolarda görmek için bile izlenir.

seferinde eğlenceli olan "Showtime" adında, partideki karakterlerinizin ortaklaşa yaptığı, eğlenceli ve güçlü bir bitirici hareket eklemişler. Bir de üstüne yeni "gerçek son" ve bu sona ulaşabilmeniz için üçüncü sömestr eklemişler. Kısacası orijinal Persona 5 tecrübesiyle Royal tecrübesi arasında bayağı bir fark var, bu yüzden özür dilemek istiyordum. Ve Persona 5'i ilk defa Royal'la tecrübe edecekleri kıskanıyorum biraz, yalan yok.

Hırsızlık bu kadar kolay mıydı?

Ama bir yandan da *Persona 5*'in benim için asıl problemlerinden biri olan oyunun genel kolaylığı hakkında pek de bir şey yapılmamış olması, hatta bu versiyonla oyunun daha da kolaylaşmış olması biraz üzmedi değil. Gerçi suç biraz da bende, kolay buluyorsam niye Normal zorlukta oynadım değil mi? Ama daha önce Persona 5'i ya da herhangi bir Persona oyununu oynadıysanız ne yapacağınızı biliyorsunuzdur, elinizi kolunuzu sallaya sallaya oyunun zindanlarını temizlemeniz çok olası. Bir de bu çıkan versiyonda Royal'a çıkmış ücretli-ücretsiz tüm indirilebilir içeriklerin dahil olması ve onlarda da aşırı güçlü Personaların olması, karakterleri güçlendiren sağlam aksesuarlar olması duble kolaylaştırıyor oyunu. Ha isterseniz bunları kullanmadan da oynayabilirsiniz oyunu, ben son düzlüğe kadar tecrübe puanı veren aksesuar dışında bir şey kullanmayıp DLC Personalarına dokunmamıştım. Yine de karakterleri 99. seviyelerine çıkarmak bayağı kolay olmuştu yeni Mementos güncellemeleri sağ olsun.

Royal versiyonunun da orijinal *Persona 5*'in de çok iyi incelemeleri olduğundan oyunun senaryosu, karakterleri gibi şeyleri tekrar tekrar övmek istemiyorum burada. Ama orijinal oyunun senaryosunun odağı olan "Bizim hayatımızı yönlendiremezsiniz kardeşim!", yeni eklenen karakterler ve sonla daha farklı bir şekilde ele alınmış. Alt metin olarak bazı şeyler bazen çok gözünüze çarpsa da *Persona 5 Royal*'ın hikayesi hâlâ takip etmeye değen ve üzerinizde etki bırakabilecek güce sahip bir şekilde işleniyor. Meşhur Social Link mekaniğiyle iyice bağlandığınız karakterlerle 100 küsür saat geçirdikten sonra oyundan ayrılmak da







Kedi teröründen Persona 5'te de kaçamıyoruz...

zor oluyor, özellikle yeni sonla. Hele ki benim gibi en son 5 yıl önce oynayıp bazı şeyleri unuttuysanız daha da koyuyor.

Port dediğin...

Persona 5 Royal'ın kodu geldiği gibi gömüldüm ve 106 saatte PC'de bitirdim. 120 saat gibi yorumlar duyuyordum her yerden ama incelemede bolca dediğim gibi, daha önce Persona 5 oynadıysanız ve ne yaptığınızı biliyorsanız 105-110 saat gibi bir süre, hatta daha da kısa bir süre de alabilir sizin için. Ve bu koca 106 saatlik süreçte sadece bir defa problemle karşılaştım, onda da her salı günü Steam'in sunucularının 10-15 dakika bakım için kapanmasından kaynaklı olarak oyunun internet erişiminin olmadığını söyleyip Offline moda geçtiğini söyleyen bir uyarıydı.

Bunun dışında gerçekten büyük bir problemle karşılaşmadım oyunda. PC portu aşırı başarılı olmuş Royal'ın. Arayabileceğiniz çoğu ayar seçeneği bulunuyor, 120fps'e kadar destekliyor ve istediği sistem özellikleri aşırı düşük. Önerilen işlemci i7-4790, ekran kartı GTX 760 ve 8 GB RAM olduğundan 120fps görebilmeniz çok olası. Destekleyen monitörünüz de varsa mutlaka öyle oynamanızı önereceğim hatta. Sıra tabanlı bir JRYO'dan bahsediyoruz, evet, 30fps ya da 120fps olması o kadar da önemli değil. Ama *Persona 5*'in genel olarak aşırı stilistik bir oyun olduğunu ve tarz olarak gerçekçiden daha çok kendine has tarzıyla öne çıkan grafiklere sahip olduğunu düşünürsek 60 ya da 120fps'in cidden bunların hakkını daha iyi verdiğini düşünüyorum. O menü geçişlerini, karakter animasyonlarını aşırı akıcı bir şekilde izlemek beni tekrar aşık etti oyuna. Görsel olarak tek problemim de oyunda herhangi bir Anti Aliasing ayarı yokmuş gibi hissettirmesi ve ana karakterler dışında çoğu karakter modelinin PS3 döneminden kalmış gibi görünüyor olması oldu. *(Ki PS3 döneminden kalma aslında düşününce gerçekten de... -Can)*

Ama günün sonunda Persona artık hepimizin erişebileceği bir oyun oldu ve bu ufak problemler önermemem için bir sebep değil. Benim favorim her ne kadar açık ara *Persona 3 Portable* olsa da ve o da birkaç aya hepimizin erişebileceği bir oyun olsa da *Persona 5*'in acayip sağlam bir oyun olduğu gerçeğini kabul etmemek için de herhangi bir sebebim yok. Yakın zamanda çıkmış en sağlam JRYO'lardan biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim hatta. Hâlâ fırsat vermediyseniz ya da Playstation sahibi olmadığınız için oynayamadıysanız mutlaka ama mutlaka oynayın. Game Pass'te yahu oyun!

TÜR: JRYO | **YAPIM:** P-Studio, Atlus | **DAĞITIM:** SEGA
DİJİTAL İNDİRME: 699₺ (Steam, Xbox Store, PS Store), $60 (Nintendo eShop), Game Pass'e dahil | **YAŞ SINIRI:** 16



+

- Oyunun senaryosu ve karakterleri hâlâ harika
- Görsel tarzı 120fps'te resmen akıyor
- Royal'la eklenen müzikler de eskileri de muhteşem
- Mementos'a çekilen ayarlar bölgede gezinmeyi rahatlatmış
- Dengeleme güncellemeleri gayet yerinde
- Showtime animasyonları aşırı eğlenceli
- PC portu gayet başarılı

−

- Normal zorlukta çok kolay hissettiriyor
- Bazı modeller PS3 döneminde kalmış
- Yeni kapanış şarkısını sevmedim :((Hoshi To Bokura To'suz tadı yok)

9,5



Son Karar

Persona 5 Royal, gözüm açık, kapalı, bir tanesi açık bir tanesi kapalı, her şekilde önerebileceğim bir JRYO. Gerek türe gerekse Persona serisine girişmek için gayet sağlam bir başlangıç noktası. Evet, nispeten uzun bir tecrübe ama kesinlikle de değecek bir tecrübe. Böyle başarılı bir PC portuyla gelmesi de önerme işlemimi çok daha kolaylaştırıyor.



L0U13 oyunun en ilginç ve iyi yazılmış karakterlerden biri, keşke daha çok sahne alsaydı

NEW TALES FROM THE BORDERLANDS

Gearbox kardeşim, sen artık masal anlatma, he mi canım?

ESER GÜVEN

Tales from the Borderlands benim Borderlands serisi içerisinde en çok sevdiğim oyundu. Bir kere anlattığı hikâye çok ama çok güzeldi, esprileri gerçekten de çok iyiydi. Karakterlere hemencecik ısınıyor ve seviyordunuz. Yani işin içine FPS ve loot çılgınlığı girmeden saf bir Borderlands hikâyesi oynamak da gayet keyifliydi. *Tales from the Borderlands*, Telltale oyunları arasında en iyilerinden biriydi.

Haliyle bu kadar sevdiğim bir oyunun devamı duyurulunca bir hayli sevinmiş ama fragmanı izlemeye başladıktan kısa süre sonra kendime şu soruyu sormuştum: "Eee, Telltale yok ki, kim yapacak bu oyunu?" Oyunun geliştiricisinin Gearbox olduğunu öğrenince de bir kaşım havaya kalkmıştı. Tamam, *Borderlands* serisini yaratan bu adamlar ama *Tales From The Borderlands*'e ruhunu kazandıran da Telltale'di. Bir seriyi yaratmak, ilki kadar eğlenceli, esprili, sürükleyici bir oyun yaratabilmeyi beraberinde getirmiyor...

…ve getirmemiş de zaten. "Bu yıl hangi oyunu almayayım?" diye sorsanız cevabım *New Tales From The Borderlands* olurdu. Eyvah eyvah.

Bir kere her şeyi geçtim. Oyunun ilk bölümünde konuk oyuncu olarak gördüğümüz Rhys benim seride en sevdiğim karakterlerdendir. Hadi *Borderlands 3*'te Telltale oyununu neredeyse hiçe sayarak adamı çok farklı bir role evirdiler, ama *New Tales from the Borderlands*'in asıl has *Tales from the Borderlands*'in baş kahramanını böyle saçma, sıradan, gıcık olunası, "Lan n'ettiler sana böyle?!" dedirtesi bir hale sokmuş olması bile oyuna kafadan eksi puan vermeme neden oldu.

Oyunda üç karakterimiz var. Bunlardan ilki güya zeki bir bilim kadını olan Anu. Güya diyorum çünkü bazı yaptıkları bunun neresi zeki dedirtiyor, Gearbox espri yapayım derken karakterin kişiliğini oturtmasının önüne geçmiş. İkincisi tekerlekli sandalyeye mahkûm, öfke kontrolü problemleri olan yoğurt satıcısı Fran. Yaptığı şey çoğunlukla sandalyenin eklentilerini kullanarak sağa sola yumruk atmak ve seks esprileri yapmak. Fran seksi seviyor ve bunu da her fırsatta bir









Brock diye silahı olanın sırtı yere gelmez

şekilde dile getiriyor, hayaller kuruyor, laflar atıyor. Ama bu seks esprilerinin dozu öyle fazla kaçmış ki "Tamam ya seviyorsun, anladık" diye haykırasınız geliyor. Üçüncü karakter ise hipster Octavio. Kendisi Anu'nun kardeşi ve o da hem akıllı hem aptal bir karakter. Sokakları iyi tanıyan biri ama sırf hikâye uzasın diye aptalca şeyler yapıp duruyor. İnsan çalıştığı yerin neye benzediğini unutur mu, üstelik oyunun önemli bir kısmını geçirdiği yerse? Octavio unutuyor ki muhabbet uzasın, biz de ekran karşısında öfleyip pöfleyelim.

Oyunun ilk bölümü karakterleri tanıttığı için merak uyandıracak gibiydi ama orada bile uzayan diyaloglarda falan öyle sıkıldım ki anlatamam. Bir de diyalog geçme tuşu yok, hızlı okusanız dahi karakterlerin bazı lafları uzata uzata konuşmalarını dinlemek zorundasınız. Bu da bitse de gitsek hissini arşa çıkarıyor açıkçası.

Yan karakterler ana karakterlere göre daha ilgi çekici ve daha iyi yazılmış, ama birliktelikleriniz pek uzun sürmüyor. Mesela robot suikastçi L0u13'ü çok sevdim, sinirli silah Brock iyiydi falan. Ama yan karakterlerin çoğu da sadece anlık esprilere hizmet ediyorlar, aman olur da onlarla da bağ falan kurarsınız diye ödü patlamış herhalde Gearbox'ın.

Telltale oyunları bildiğiniz gibi episodik oyunlardı. Bir bölümü bitiriyor, bir sonrakini bekliyordunuz. Belki de başarılarının sırlarından birisi de buydu, hikâyeyi küçük parçalar halinde tecrübe etmek. Her ne kadar *New Tales from the Borderlands*'te de bölümü bitirdikten sonra "Oyuncuların yüzde bilmemkaçı şunu yaptı, bunu yaptı" kısmı çıkıyor olsa da tüm hikâye elinizin altında olduğu için "Diğer bölümü de gelecek hafta oynayayım" kafasına giremiyorsunuz. Bir de zaten ortada oyun diye bir şey yok ki, bulmaca yok, çoğunlukla ara sahneler izliyor ve arada da QTE yapıyorsunuz. Bu QTE sahneleri de fazla basit, mini oyunlar daha da basit. Başarısız olma diye bir şey yok, başarısız oldum ve hikâye değişti yok, "Başarısız oldun o zaman bir daha dene" var. Bu konuda Supermassive'den örnek alması gereken çok şey var artık bu tür oyunların.

Oyunun sonunu belirleyen birkaç karar var ama bunları kısa bir bölüm içerisinde veriyorsunuz. Yani oyunun başında yaptığınız bir şey sonu etkilemiyor. Bazı sonlarsa adeta küfür gibi, birileri ölüyor ama neden olduğunu anlayabilene aşk olsun. Ya gerçekten şu oyunu oynadığım yetmedi, bir de üstüne hakkında konuşarak yine zaman kaybediyor gibi hissediyorum. O yüzden burada keseceğim. Çok azılı Borderlands hayranı değilseniz, Borderlands evrenine yeni neler eklenmiş diye acayip merak etmiyorsanız oynamayın bence bu oyunu. Ben sizin yerinize yeterince cefa çektim, yeterli olmalı.





TÜR: İnteraktif macera | **YAPIM:** Gearbox Software | **DAĞITIM:** 2K | **DİJİTAL İNDİRME:** 499 ₺ (Steam, PSN), 143,99 ₺ (XBL)₺

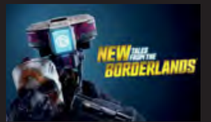
+

- Grafikleri gerçekten de çok güzel
- Toplanabilir (ve dövüştürülebilir) figür fikrini beğendim

−

- Bizim sevdiğimiz Rhys nerede, buradaki Rhys nerede?
- Komik olacağım diye aşırı zorlama espriler kullanmışlar
- Diyalogların geçilemiyor olması can sıkıyor
- Karakterlerin pek de sevilecek bir yanı yok
- Tekrarlanabilirliği yok, çünkü kimse tekrardan bu kadar sıkılmak istemez

5



Son Karar

Sokağa atacak 499 TL'niz varsa size daha iyi önerilerde bulunabilirim. Eğer Tales from the Borderlands ismi aklınızda güzel biçimde kalsın istiyorsanız bu oyunu direkt pas geçin. Aksi halde sizi ortalama bir oyunun ve komik olmayan esprilerin beklediğini bilin.

win | ps5 | xls

GOTHAM KNIGHTS



Yazan: Onur Kaya

DC oyunlarının Identity Crisis'ine hoş geldiniz...



2015 senesinde çıkan *Arkham Knight*, çıkışına gölge düşüren berbat PC portuna ve tahmin edilebilir, tatsız bir takım senaryo tercihlerine rağmen hem prodüksiyon hem oynanış anlamında DC Comics'in oyun adaptasyonlarındaki kolay galibiyetini hakkıyla devam ettiren bir yapımdı. O zamandan bu yana hem Rocksteady, hem de Warner Bros Montreal stüdyoları sessiz kaldılar ve meydanı *Marvel's Spider-Man* ile başlayan bir Marvel oyunları seli karşısında boş bıraktılar. 2020 DC Fandom etkinliği ile beraber bu sessizlik bozuldu ve her iki stüdyo karşı saldırıya hangi projeleri ile geçeceklerini gözler önüne serdi: Rocksteady bir Suicide Squad oyunu üzerinde çalışırken, WB Montreal Batman markası sahillerine *Gotham Knights* ile bir başka çıkartma yapacaktı. Suicide Squad ertelenmelere doyamayınca, biz de el mahkûm gözümüzü WB Montreal'e çevirdik. *Gotham Knights*, süper geçmeyen bir pazarlama sürecinin ardından bizi heyecanlı kıpraşmalara gark etmeden çıkışını gerçekleştirdi.

WB Montreal'in büyük sınavı

İncelemeye oyunun herhangi bir parçasından ziyade bir bütün olarak ne olduğuyla başlayıp sonra kısım kısım ele alırsam, sanıyorum *Gotham Knights* özelinde daha mantıklı bir yaklaşım olacak. Zira oyunun 4 kişi değil 2 kişilik co-op olduğu bile pek çok kişinin dikkatinden kaçmış, dahası oyunun artıları ve eksileri ne olduğuyla daha bir alakalı; WB Montreal'in bizi olumlu anlamda şaşırttığı noktalar da var, "E dedik ama" diye hayıflanacağımız olumsuz etmenler de.

Gotham Knights, Batman: Arkham formülünü aynen alan ve Metrodivania öğelerini çıkarıp, yerine ganimet & imalat mekanikleri ekleyen bir yapım. İşin içinde co-op da olması "E Marvel's Avengers olmuş o zaman?" demenize yol açmasın, çünkü durum o kadar vahim değil; *Gotham Knights*'ın sandığa çeyiz atmasının arkasında sizden para tırtıklamak gibi bir istek, arzu yatmıyor. Oyun size onun geçirdiğiniz saatlerin hiçbirinde "At bi beşlik biz de neşemizi bulalım" demeyecek.

Bunun yanında *Gotham Knights*, şimdiye kadarki ilk ve tek yapımı *Batman: Arkham Origins* ile Rocksteady'nin geliştirdiği formülü birebir kullanan Warner Bros Motreal'in başkasının kampüsüne yaptığı bir ek bina da değil. Tamamen kendi evreninde geçiyor, bizlere Gotham'ın ve barındırdığı karakterlerin yepyeni yorumlarını sunuyor. Oyun hakkında yapılan açıklamaları takip etmediyseniz *Arkham Knight*'ın sonunu hatırlayıp, hikâyenin oradan devam ettiğini düşünebilirsiniz ancak hayır; *Gotham Knights* tamamen WB Montreal'e ait olan ve benim görüşümce stüdyonun kendini kanıtlama hırsını %100 yansıtan bir oyun. Lakin buna rağmen oyunu anlatırken Rocksteady'nin üçlemesine bol bol referans vermek

Av yasağı sebebiyle av odaları artık yok...

Oyundaki gizlilik mekanikleri maalesef vasat altı. Gizlilik bölümlerini kaba kuvvet karşılaşmalarından kesin çizgilerle ayıran Arkham oyunlarına kıyasla çok daha serbest bir yaklaşım uygulamışlar ve bu oyunun bir yerde Spider-Man'e dönmesine sebep olmuş. Tıpkı Spider-Man'de olduğu gibi "Birkaç adamı önden sessizce halledeyim sonra kalanına tekme tokat dalarım" yaklaşımı izliyorsunuz, çünkü oyundaki gizlenme olanakları çok sınırlı. Robin, Justice League uydusundaki teleport cihazını kullanarak milleti ayağına getirip dövmek veya tıpkı Batman'in yaptığı gibi çıkıntılardan sarkıp millet bacağından baş aşağı asmak gibi numaraları var ancak kalan 3 karakterimiz gölgelerden pek yaratıcı şekillerde çalışamıyor. Batman'in bin bir alet edevatıyla tek tek aradan adam çekmek out, tepelere çıkıp arkasını tenhada milletin tepesine binmek dışında bir şey yapmamak in. Yani Spider-Man'de bile ağ mayını falan vardı, keşke gizlenme kısımlarına biraz daha özenselermiş. Bir de karakter kontrolleri iş gizliliğe gelince çok dangalaklaşıyor, üzerinde durduğunuz çıkıntıdan direkt aşağıya inmek isterken 10 metre ileriye zıplıyorsunuz, siper aldığınız masanın arkasından çıkmaya çalışırken karakteri çevirmekte sıkıntı yaşıyorsunuz vesaire…





Mr. Freeze dondurmacı açıp keyfini süreceğine yine çılgın işler peşinde...

Hem daha Momentum becerilerine değinmedim bile; her karakterin, yedisini dövüşerek doldurduğu Momentum barlarını kullanarak, birini de süreli aktive ettiği 8 havalı becerisi var. Bu becerilerin, Flawless Freeflow'daki özel hareketler kadar kullanışlı olmasa bile spesifik işlevleri var. Karakterlerin becerileri ve güçlü oldukları noktalar, Arkham serisinin aksine burada net bir şekilde ayrılıyor; o sırada oynadığım karakterden her sıkılır gibi olduğumda bir diğerine geçip taze bir oynanış tecrübesiyle karşılaştım. Nightwing çok uzaktan rakiplerin üzerine zıplayıp, akrobatlığının hakkını verirken, Robin daha taktiksel becerilere sahip ve gizlilikte de üstüne yok. Jason Todd'un iri kıyım haliyle düşmanları kafa kola almakta ve uzaktakileri (plastik) kurşun yağmuruna tutmakta uzmanken, Batgirl kelimenin tam anlamıyla bir tank ve ekstradan kafası hack işlerine de basıyor. WB Montreal tasarımcıları Bat Family fertlerini birbirlerinden ayrıştırmak yolunda ellerinden geleni artlarına koymamış.

Ha elbette oyunun dövüş mekaniklerine iyi diyebilmemiz için oyuncu olarak yapabildiklerimizle düşmanların kabiliyetleri ve destekleyici mekanikler arasında bir sinerji, bir ritim olması gerekiyor. İşte *Gotham Knights*'ın fena halde patladığı nokta burası; oyunun ritmi öyle böyle bozuk değil ve bu hem düşman yapay zekâsıyla alakalı birtakım sıkıntılardan, hem de oyunun bize daha iyi zırh ve silah kovalattırmasından kaynaklanıyor. Öncelikle *Gotham Knights*'ın düşmanları Arkham serisinin (ve de *Marvel's Spider-Man*'in) düşmanlarına kıyasla çok daha çeşitli ve çok daha hızlı. Spesifik tepkiler vermeniz gereken çok daha fazla düşman tipi ve bunu yapmak için çok daha az zamanınız var. Buna ek olarak Arkham oyunlarında bulunan "kamera dışındaki düşmanın saldırmaması" durumu burada yok. Bu da pozisyon almayı çok önemli kılıyor ancak adamlar tutup düşmanın

zorundayım çünkü eldeki materyal bunu gerektiriyor; tekerlek baştan icat edilmiş değil.

Gotham Knights'ın giriş anında, uzun mu uzun, aksiyonlu mu aksiyonlu bir giriş sahnesinde Batman'in ölümüne şahit oluyoruz. Üstüne üstlük bu "Ölmemiştir o ya, bir şeylerin altında falan kalmıştır veya uçurumdan düşmüştür, geri gelir" denebilecek bir bağlamda olmuyor. *Gotham Knights*'ta emrimize amade oynanabilir bulunan dört karakterimiz, Batman'in evlatlık çocukları Nightwing, Red Hood, Robin ve Batgirl, olay mahalline intikal eder etmez Bruce Wayne'in cesedini buluyorlar. Akabinde Gotham'ın yılmaz şövalyesi bütün ünlüler gibi Teşvikiye Kilisesi'nden öte diyara uğurlanıyor. Ölümü ardındaki sır perdesinin, çözmeleri için çömez kahramanlarımıza miras kalmasıyla da oyunumuz start alıyor.

Belki üstümüzden bir yarasa geçer

Oyunu ilk tanıttıkları anda ne kadar da Arkham serisine benzer durduğunu ve seviye sistemini gördüğümüzde içimizde nasıl da bir şeylerin öldüğünü hatırlıyorum. Mutlulukla belirtebilirim ki oyun ilk anda göründüğü kadar karbon kopya bir yapım değil ve üzülerek eklemeliyim ki evet, seviye ve seviyeye bağlı ganimet/imalat sistemleri oyunu ciddi anlamda aşağı çekiyor. Hitbox değil animasyon bazlı dövüş sistemi rahat bırakılsa iyi çalışacak ve Arkham oyunlarından ayrışacak kadar akıllıca düşünülmüş; burada da tıpkı Spider-Man'de olduğu gibi saldırı ve kaçınma temelli bir sistem kullanılıyor.

Doğru zamanda tuşa basıp karşı saldırı yapmak değil, hamlelerden doğru ritimle kenara sıyrılmak önemli. Karakterlerimizin bu temel iki becerisi, tuşa abanmak yerine doğru zamanda az ve öz basarak komboları güçlendirmek (Timed Strike) ile basılı tutup blok kıran ağır saldırılar (Heavy Melee Attack) yapmak gibi iki ek kabiliyet ile renkleniyor. Dahası artık her karakterin temel saldırıları yakın ve menzilli olarak ikiye ayrılıyor. İş uzaktan çatışmaya gelince Nightwing'in dartları, Robin'in bombaları, Batgirl'ün Batarang'ları ve elbette Red Hood'un da tabancaları var.

Dört oynanabilir karakterimizin dördünün de Arkham serisindekinden çok daha estetik animasyonlarla dövüştüğü düşünüldüğünde sadece bu kadarının bile Flawless Freeflow'a taze ve olumlu iterasyonlar getirdiğini görmek zor değil.



Gotham'da bireysel ulaşım

Ulaşım işi de başlarda Batcycle ile hallediliyor. Motosiklet sürüş dinamiklerinin süper olduğu söylenemez. Motoru kullanmanın herhangi bir inceliği yok, yaz ve el frenine sahip sadece. Önünü de kaldırabiliyoruz ama oyunun giriş bölümü haricinde bunu gerektiren neredeyse hiçbir durum/engel karşımıza çıkmıyor. Bir yerden bir yere motosikletle gitmek sıkıcı, yapımcılar da bunun farkında olmalı ki çok geçmeden hem hızlı seyahat seçeneğini hem de karakterlerin kendi özel uçma kaçma yöntemlerini açıyorlar bizim için. Motosiklet o noktada garaja dönüyor ve zırhlı kamyon kovaladığınız, nadir karşınıza çıkan kimi açık dünya olayları haricinde bir daha çıkmıyor. İşimizi çok kolaylaştıran hızlı seyahat noktalarını bir takım angarya açık dünya aktiviteleri hallederek açıyoruz. Knighthood Challenge'ları yaptığımızda ise her karakterin kelimenin tam anlamıyla "uçma becerisine" kavuşuyoruz. Nightwing bir planör yardımıyla kelimenin tam anlamıyla uçuyor, Batgirl Batman'in standart süzülme özelliğini kullanabilir hale geliyor, Robin ise yine Justice League uydusu yardımıyla teleport oluyor. Fragmanlarda ilk gösterildiğinde çok dalgası geçildiği üzere Red Hood da komik komik havada zıplıyor. Açıkçası bunların hiçbiri Arkham oyunlarındaki pike yapıp yükselmeli, kanca yardımıyla hızlanmalı süzülme sisteminin yanına yaklaşamıyor.

üzerinden zıplayarak arkasına geçme hareketini de kaldırmışlar.

Şövalyelik, bazen çok yanlış çağrışımlar yapabilen bir müessesedir

Bir de ganimet sistemi var elbette. Dövüş mekaniklerinin kombo bazlı ve çok da incelikli olduğu bu tarz oyunlarda oyuncuyu eşya ve dolayısıyla matematikle güçlendirmek genelde iyi çalışmıyor arkadaşlar. Çalışması için de oyunu bozabilecek, kritik vurma şansı, kritik hasarı gibi statları kullanmamak ve oyuncuya düşmanları "stunlock" etme şansı de pek tanımamak gerekiyor. Ancak oyuncuya dövüş sistemini bozma imkânı tanımadığınız veya en azından bunun yollarını çok göz önünde kılmadığınız zaman o oyunun dövüş sistemi rezil olmuyor (bkz: God of War). İşte *Gotham Knights* bunu yapamıyor; Crit Chance, Crit Damage kasmak, Elemental Status Effect'e abanmak bu oyunda gırla gidiyor. Bunun düşman sağlığını fazla hızlı eritmesini önlemek için oyun sonlarında da vur vur ölmeyen yahut çoğu saldırınızdan kaçan, olmadı ikisini birden yapan düşman tipleri eklemişler. Bu da şuna yol açıyor: Üzerinde bütün havalı hareketlerinizi uygulayabildiğiniz standart düşmanlarınız ekipman kastığınız için 2 yumrukta ölür hale geliyorlar. Onlarla savaşlarınızdan yumruk tuşuna abanarak, kombo falan yapamadan, fazla hızlı bir şekilde çıkıyorsunuz. Kuvvetli düşman tipleri de yumruklarınızdan kaçıyor, kombolarınızı yarıda kesiyorlar, rahat rahat onlara da şekil yapamıyorsunuz.

Bunların yanında yine sağlam zırhlar giydiğiniz için az hasar alıyorsunuz, az hasar aldığınız ve düşmanlar topluca, kameranın içinden dışından "Allah yarattı" demeden daldıkları için bir noktada darbelerden kaçmayı umursamamaya başlıyorsunuz. Sonuçta bu arkadaşlarla dövüşler "Siz vurun, sıra bana gelince haber verirsiniz" ritminde ilerlemeye başlıyor. Bu da oyunun başlarını ve sonlarını çok sıkıcı bir hale getiriyor. Başlarda normal düşmanlarla uzun uzun uğraşması gereken, ekipmansız bir fukarayız. Sonlarda da "Aldım, verdim, ben seni yendim" takılıyoruz. Oyun tam kıvamını ortalarında yakalıyor ve ortaları cidden çok keyifli. Oyundaki ganimet sistemini çıkarıp, düşman sağlıklarına, hasarlarına, yapay zekâ ve animasyon hızlarına biraz ince ayar çekilse, *Gotham Knights*'ın gerçekten harika bir dövüş sistemi olabilirmiş. Ancak bu haliyle varlığı oyuna en ufak bir şey katmayan bir dövüş sisteminin dibinden çürüttüğü bir oynanışa sahip. Hayır, işin ilginci oyunda silah ve zırhlarımızı çoğunlukla kendimiz imal ediyor olmamız ancak oyunun malzemeleri üzerimize çuvalla atıyor olması. Oyunun en sonuna gelip Legendary Crafting planları edinene kadar hiçbir noktada, hiçbir materyali bilinçli bir şekilde avlamadım. Hiçbirinin ismini dahi bilmiyorum, oyunu normal bir şekilde oynadım ve istediğim her zırhı tek tıkla ürettim. Sadece Nth Metal isimli Legendary materyali az buçuk aramam gerekti o kadar.

Yeni bir Gotham ama gelişmiş bir Gotham Değil

Dövüş mekanikleri çorba, düşmanlar çorba, eşya sistemi incelik yoksunu. Peki son olarak oyun alanımız ve içeri-

ğimiz nasıl? Daha önce de söylediğim gibi *Gotham Knights*, adında barındırdığı isli şehrimizin yepyeni bir yorumunu barındırıyor. Rocksteady'ninkinden çok daha modern ve hiç de onun kadar gotik olmayan, onun utanmaz arlanmaz asimetrik reklam panoları ve heykelleriyle birbirine sarılan binalarına kıyasla çok daha haddini bilen yapılara sahip, daha homojen görünümlü bir versiyonu. Bu sebeple *Arkham Knight* Gotham'ının yanına bile yaklaşamıyor ancak ne olursa olsun elimizde yine de bir Gotham olduğu için bir Spider-Man New York'undan çok daha ilgi çekici. Ha tabii keşke mesafelerini kat etmek de oradakinden daha keyifli olsa ama heyhat! (bkz: "Gotham'da Bireysel Taşıma" kutusu).

Bir de elbette oyunun çizgisel hikâye görevleri var. Bunlar estetik olarak çok güzel gözüküyorlar, özellikle Court of Owls'un izini sürdüğümüz, dipsiz kuyularla bezeli gizli mekânlar, malikâneler bakması epey keyifli güzellikte. Ancak önceki oyunlardaki Metroidvania sistemlerinin çıkarılması bunları keşfetmeyi fazlasıyla tekdüze bir hale getirmiş. Nihayetinde Grapnel Gun ile her yere kanca ata ata gidiyoruz ve farklı alet edevatla aşılabilecek spesifik engeller eklemedikçe bunu kompleksleştirmenin bir yolu yok. Bu yüzden WB Montreal oyunun gizemli havasını da kullanmayı amaçlayıp, açmak için gizli mekanizmaları bulmak gereken gizli kapılar serpiştirmiş etrafa ve bunların bazılarını bulmak kelimenin tam anlamıyla işkence arkadaşlar. Batman'deki Detective Mode'un bir benzeri de burada AR Scan ismiyle bulunuyor ancak bu sefer bunu kullanarak yolu ve etkileşime geçmemiz gereken nesneleri açık ve net bir şekilde göremiyoruz. Biraz uğraşalım istemişler ancak iş bu sefer insanı fazla uğraştıran bir hale bürünmüş. Oyunun başlarında, bir malikânedeki gizli bir kapıyı açmak için malikânenin iki uzak ucundaki iki farklı gizli tuşu ararken veya Penguin'in odasındaki dinleme cihazları bulmaya çalışırken kafayı yedim resmen. Bu tarz bulmacalar görevleri daha kompleks hale getirmekte



başarısız oldukları gibi, oyunun hızlı olsa daha iyi olacak temposunu da rezil ediyorlar. Bunları çıkardığınızsaysa elimizde odadan odaya koşup adam dövdüğümüz, güzel gözüken arenalar kalıyor. Ayrıca oyunun ana senaryosu da kısa, sadece 8 adet ana görev var; yardırsanız 6-7 saatte bitirirsiniz.

Yan görevler kısmen çok iyi, kısmen de çok kötüler. Ana senaryo oyunun çözülmesi gereken "esas davası" ama bir de yan davalar var. Harley Quinn, Mr. Freeze, Clayface ile uğraştığımız bu "ana" yan görev serileri prodüksiyon ve tasarım olarak ana görevlere eşdeğerler. Bu açıdan bir Spider-Man'in üzerine çıktıklarını söylemek mümkün. Hani oyunun ilk duyurusunda sonunda Mr. Freeze ile kapıştığımız bir görev göstermişlerdi ya? O bu yan görevlerden bir tanesi mesela. Bu arada oyunun ana görevlerinde karşılamanız gereken, karşılamazsanız çok hasar yediğiniz ve çok az hasar vurduğunuz seviye gereksinimleri var, hani Assassin's Creed stayla. Bunlara yetişmek için araları diğer süper kötülerle uğraşarak doldurursanız oyun tecrübeniz daha renkli bir hal alacaktır. Ben mesela bunlara geç uyandığım için açık dünyada suçlu döverek biraz fazla güçlenmiş bulundum… O yüzden sundukları mücadeleler biraz yavan kaldı. İşte görüyorsunuz, ihtiyacı olmayan bir oyuna seviye ve eşya sistemleri sokuşturmanın başka başka dezavantajları…

Bu arada farkındayım arkadaşlar, oyunun Co-Op elementlerinden hiç bahsetmedim. Bunun sebebi ortada bahsetmeye değecek bir şey olmaması; Co-Op oyun resmen hiçbir şey katmıyor. Dövüşler ya da bulmacalar Co-Op'ta daha bir güzel olmuyor, bütün oyunu tek başınıza oynasanız bir kaybınız olmayacak. İki kişi girişince dövüşlerin zaten bozuk olan ritmi daha bile bozuluyor hatta.

Drama, Alkış ve Kapanış…

Oyunun senaryosu da süper denemez ama kesinlikle kötü değil. Her bir karaktere her bir ara sahne için ayrı ayrı diyalog yazmışlar ve diyaloglar oyun sektörü standartları düşünüldüğünde fena da değiller. Ancak daha anlaşılabilir bir şekilde oyunun anlatısı karakter değişimlerine bundan öte bir uyum sağlayamıyor. Yani 4 görev Robin ile oynayıp sonra Nightwing'e geçerseniz, o zamana kadarki tüm görevleri Nigh-

Motosiklet yarışı mı? Kimle yahu?

Ana yan görevlerden yazı içinde bahsetmiştim. "Yan" yan görevler, yani açık dünya etkinlikleri ise cidden iyi değil arkadaşlar. Arkham oyunlarının aksine (sürekli bu şekilde cümle kurduğum için siz benden nefret ediyorsunuz, ben de kendimden nefret ediyorum ama yapacak bir şey yok gerçekten) bütün oyunumuz tek bir gecede geçmiyor; günlük devriyenizi bitirip ana senaryoyu ilerletmek, karakter değiştirmek veya üst baş yenilemek için yeni karargâhımız Belfry'ye dönüyoruz sık sık. Dövdüğümüz düşmanlar kelimenin tam anlamıyla eşya düşürür gibi ipucu düşürüyorlar ve bunları toplayarak bir sonraki gecenin planlanmış suçlarının yerlerini haritada gözükür kılıyoruz. Bunlar hızlıca bitirebileceğiniz, kendi çaplarında hoş da etkinlikler: Yasadışı organ satışı önlüyoruz, motorla zırhlı kamyon kovalıyoruz, saldırı altındaki polisleri veya tanıkları kurtarıyoruz, Owl Nest basıyoruz vesaire vesaire… Ancak bunların birebir aynıları, oyunda ilerledikçe tekrar ve tekrar karşımıza çıkıyor ve bir yerden sonra FECİ BAYIYOR. Motosiklet yarışları ve süreli parkur görevleri de oyunun sürüş ve parkur dinamikleri 2 gram incelik barındırmadığı için sırf koymuş olmak için konulmuş, über gereksiz etkinlikler.

Güzel fikirleri var aslında ama parlamak yerine çamurda debelenmeyi seçiyor...

twing olarak yapmışsınız gibi davranıyor oyun size. Elbette "Şimdi kimle oynuyorsun, geçen görev kimle oynuyordun?" kafasıyla diyalogları değiştirmeye ve her duruma spesifik diyalog yazmaya, ara sahne modellemeye çalışsalar çok daha fazla iş yapmaları gerekirdi. Karakterlerin kendi aralarındaki kimyaysa yine ortalama üzeri ama akılda kalıcı bir tarafı yok. Seslendirmeler iyi sadece. Zaten senaryonun insanı en iyi yakaladığı kısım sunum; pek çok karakteri yeniden yorumladığı için taze bir şekilde karşımıza çıkarmasının yanında Court of Owls gösteriyor bize nihayetinde. Ülkemizde Baykuşlar Divanı adıyla yayınlanan hikâyenin bu kötülerini şimdiye kadar ne oyunlarda ne de filmlerde görebildik. İlk defa yüksek bütçeli bir medyumda hakkı verilerek görselleştiriliyor olmalarının *Gotham Knights*'a bir getirisi tabii ki var. Bir de oyun aşırı klişe, aşırı tahmin edilebilir bir sonla bitmese ve Talia Al Ghul'a kötü muamele göstermese, dibimi düşürmese bile firesiz kurtarabilirdi yazım işini.

Son olarak oyun teknik anlamda hiç iç açıcı bir noktada değil. Minimumun biraz altında bir sistemde oynadım *Gotham Knights*'ı ve yaşadığım tüm problemlerin de bundan kaynaklı olduğunu düşünüyordum ancak konsol versiyonlarının 30 FPS'e kilitli geleceği ve performans modu barındırmayacağı açıklandığında işin içinde bir yeniği olduğu da ayyuka çıkmıştı. Benim yaşadığım en birincil problem kare oranındaki ani, ciddi iniş çıkışlardı ve incelemeyi ambargo tarihine yetiştiremediğim için de insanların performans konusunda yorumlarına bakıp kendi bulgularımla karşılaştırma şansım oldu doğal olarak. Mesela çizgisel bölümlerde çoğu durumda fiks 60 FPS oynadığım oyun açık dünyaya çıkınca sadece kamera çevirdiğim için ellilerden otuzlara çat diye düşecek kadar dengesiz. Hadi diyelim ben eski sistem kullanıyorum diye oluyor bu… RTX 2080, 3080 gibi ekran kartı kullanan insanların da açık dünyada 60 altına sık sık düşmesine ne demeli? Hani yalan olmasın, oyun bence gayet güzel gözüküyor, insanların iddia ettiği gibi vasat bir görselliği olduğunu falan düşünmüyorum; prodüksiyon kalitesi kötü değil, sanat tasarımı konusunda da gayet iyi bir iş çıkarmışlar ancak bir nesil geçişi oyunu olarak planlandığı belli ve O KADAR DA İYİ gözükmüyor. Eski nesil konsollara çıkışı oyunun aşılamayan performans sorunları yüzünden ertelenmiş ve bu çok belli. Oyunu bir haftadır oynuyorum ve bu bir hafta içinde WBM üç kere oyunu resmen baştan indirten güncellemeler çıkardı. Bir şey düzelmiş de değil, oyun yapımcıların söylediği gibi zengin ve sistem zorlamasını bekleyeceğiniz bir açık dünya da barındırmıyor.

Gotham Knights, muadili oyunları çok tüketmediyseniz (muadili oyunlardan kastım süper kahraman oyunları değil, angarya yan etkinlik dolu açık dünya oyunları) sağdan soldan aldığı düşük notları gördüğünüz kendisine haksızlık edildiğini düşünebileceğiz, zaten şaşırtıcı derecede iyi başardığı şeyler de olan ama vizyonu pek çok yerinden su sızdıran bir yapım. Bu oyundan keyif almanın en birincil şartı, yakın zamanda çok fazla Ubisoft oyunu tüketmemiş olmak (ki ben yıllardır el sürmüyorum hiçbirine), ikincil şartı da "süper kahraman oyunu olsa da yesek" aşermelerinden mustarip bulunmak. Bu iki şartı karşılıyorsanız, indirim gördüğünüzde *Gotham Knights*'a kesinlikle bir şans verin. Karşılamıyorsanız, arkanıza bakmadan kaçın.

TÜR: Aksiyon Macera | **YAPIM:** Warner Bros Montreal | **DAĞITIM:** Warner Bros Games
DİJİTAL İNDİRME: 449 (Steam), 899₺(PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+



- Oyunun kıvamını bulduğu orta kısımlar cidden keyifli
- Sanat tasarımı ve prodüksiyon kalitesi ortalamanın üzerinde
- Karakterlerin oynanışları arasında ciddi farklar var

–

- Başları ve sonları çok feci
- Oyunda gözle görülür bir cila eksikliği var
- Sonu fazla tahmin edilebilir
- Performans sorunları ve çakılmalar gırla
- Ganimet ve imalat sistemleri güzelim oyunu rezil etmiş

6.5



Son Karar

DC ve Batman seviyorsanız indirimde bir bakın, ama sevmiyorsanız...

win ps4 ps5 xls one

CALL OF DUTY MWII MODERN WARFARE® II

GEÇMİŞİN KOPYASI OLMAKTAN GELECEĞİN REFERANSI OLMAYA...

PELİN YİĞİT

Bu yıl benim için oyunlar açısından neredeyse bomboş geçen bir yıldı. Yakın zamanda çıkacak God of War: Ragnarök'u *(Hangisi? Şu derginin kapağında olan "minik" oyunu mu diyorsun? -Can)* ve oynadığım 3-5 minik bağımsız oyunu saymazsak bu yıl beni etkileyen, inanılmaz beklediğim hiçbir oyun olmadı ne yazık ki. Taa ki Call of Duty serisiyle geç ama hızlı bir tanışıklığımız olana kadar. Geçtiğimiz aylarda çevremin de eski Modern Warfare'ları heyecanla konuşmaya başlamasıyla meraklanıp yıllarca ön yargıyla yaklaştığım seriye attım kendimi.

Klasik Modern Warfare üçlemesini bitirip, hızımı alamayıp 2019 yılında çıkan ve ilk oyunun reboot'u olan MWI'i de bitirmiş bulundum. Hızımı alamadım derken kelimenin tam anlamıyla ilk 3 oyunu da 3-4 gün gibi bir sürede art arda bitirdim. Yıllarca hiç ilgimi çekmeyen bu serinin birden inanılmaz bir anlamı oldu benim için. Hiç ilgilenmemiş olmam sayesinde de en ufak spoiler yemediğimi fark ettim. Bu yüzden herkesin yıllar önce yaşadığı şokları, hikâye değişimlerini ve pek çok karakter ölümünü ben daha yeni yaşadım. Böyle olunca da yaşadığım duygular henüz çok tazeyken MWII'nin çıkışı bana çok iyi geldi.

Nerede o eski oyunlar!

Modern Warfare I (2019) pek çok açıdan heyecanlı bölümlere sahip olsa da karakter ve hikâye bakımından beni diğer oyunlar ve esas ekip kadar asla heyecanlandıramamıştı. Captain Price karakterine katılan derinliğe bayılsam da oyunu keyifli bölümlerden ve mekaniklerden ibaret olarak aklımda tutacağım sanırım. Modern Warfare II ise bu açıdan beklemediğim bir şekilde tam tersini verdi bana. Orta Doğu'dan biraz da olsa çıkıp Meksika'nın kartelleriyle boğuşmak, esas ekibi tekrar bir



arada görmek ve tabii ki bunun inanılmaz diyaloglarla yapılması benim için oyunu sevmemde yeterli oldu. Bunların olmasını tabii ki bekliyordum, beklemediğim şeyse bu kadar çok alışılmamış mekaniğin bölümlere böylesine uzun uzun yedirilmesi oldu. "Benim için yılın en iyi oyunu" demeyi ne kadar istesem de 1-2 bölüm ve bazı tercihler nedeniyle oyun beklediğim hazzı tümüyle yaşatamadı ne yazık ki.

Modern Warfare denince aklımıza çarpıcı hikâyesi, unutulmaz düşmanları, hızlı temposuyla FPS keyfinin doruklarına ulaştığımız bölümleri ve cesur sahneleri geliyor genelde. Maalesef her iki reboot'ta da bu özelliklerin birkaçını eksik görmek, eski oyunların zirveden kımıldamamasına yol açmış. Bundan yıllar sonra birisi "Modern Warfare 2" dediğinde akıllara geldiğinde gülümsetecek isim ne yazık ki yeni hali olmayacaktır. Şöyle bir geriye dönüp baktığımda bana moral açısından zarar verecek, yaptığım hareketleri sorgulatacak bir bölümü olmadı eski oyunların aksine. Bir "Remember No Russians" ya da "Clean House" hissiyatında bölüm hiç yoktu özellikle. "Clean House" benzeri bir bölüm yapmak istemişler ama onun kadar etkileyici olmamış ne yazık ki. Özellikle insanların internette öve öve bitiremediği Amsterdam sahnesi, beni görsel olarak da beklenti olarak da en az mutlu eden yerlerden biriydi.) O sahnenin çok daha kaotik geçebileceği, çevredeki masum insanların zarar görebileceği, çekişmeli bir kovalamaca beklerken aksiyondan elini çekmiş bir simülasyon oynadığım hissiyatını aldım. *(Ya ben milletin o sahneye neden o kadar yükseldiğini de anlamadım zaten. Tamam Amsterdam'ı güzel yapmışlar ama oyunlarda ilk defa bir şehir gerçekçi modellenmiyor ki, neyine bu kadar olay etti de millet Twitter'dan videolarını paylaşacak seviyeye geldi çözemedim. Hem Amsterdam turist tuzağı şehir, daha güzel ne şehirler var Holland-öhm, MW2 diyorduk… -Can)*



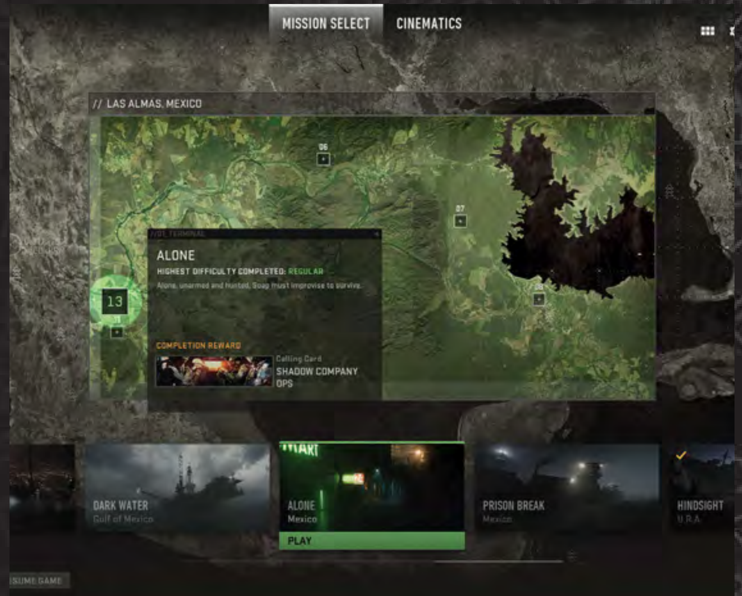
Beni şahsen görselliğe şaşırtan ilk sahne Ghost ile oyuna ilk giriş sahnesiydi. Taşların arasından ilerlerken aralardan sızan güneş ışığıyla beraber kaplama kalitesi, FPS açısındaki silahın modellemesi en çok orada oyuncunun gözüne sokulmuş etkileyici bir başlangıç için. Amsterdam gibi bir bölümden beklentim bu kadar başarılı modellemenin mekaniğe de yansıtılması olurdu açıkçası.

Ghost, Soap, Gaz, Price... Task Force 141 özlediğimiz karakterleriyle tekrar bir arada. Heyecandan ellerimi kavuşturarak bekledim bu oyunu. MWI'den sonra o kadar iyi geldi ki. Açıkçası Farah hastası biri olduğumu söyleyemem bu nedenle ilk oyun Price karakteri açısından ne kadar müthiş bir yükseliş olsa da beni içine çeken, kamuflajları çekip savaşa yollatacak bir hikayesi yoktu. MWII ise beni bu hissiyata ilk dakikadan itibaren çekip aldı. Ghost ile yaptığımız ilk giriş ve Strike bölümünün ortamı hareketlendirmesinin ardından Kill or Capture bölümüyle sevdiğimiz Modern Warfare hissiyatına kavuştuğumuz ve hikâyenin de oyuncuyu tuttuğu anlarla birlikte oyuna fazlasıyla yükseldim. Eski oyunlarda aldığım hazza müthiş görsellik ve detaylı diyalogların eklendiğini hissedince "Bu oyun hepsinden iyi olacak!" şeklinde hızlı bir gaza gelmedim desem yalan olur. Sonrasında ekiple parça parça oynadığımız, yeni mekanikler gördüğümüz ve eski hissiyatı da kaybetmediğimiz pek çok an ve bölümle karşılaştım ve oyundan mutlu ayrılacağıma iyice emin oldum.

Oyun hikâye gidişatını, karakter gelişimini ve diyalogları o kadar iyi veriyor ki ekipten ikili ikili oynadığımız bölümler,

OYUN FİYATLARI NE YAPMAK, NEREYE VARMAK İSTEMEKTEDİR?

Herkes multiplayer hastası olmayabilir. Modern Warfare tabii ki bu özelliğiyle çok meşhur olsa da serinin takipçilerinden yalnız hikâye modunu merak eden de pek çok insan var. Fakat bu kişileri üzecek 1099₺ gibi bir fiyatla çıkmaya yakın zam yedi MWII. Bu nedenle sadece hikâyesi için almaya değecek bir oyun olduğunu düşünmüyorum. Multiplayer'ı için düşünüyorsanız ona önümüzdeki ay bakarız ama…



İKİNCİ GÖRÜŞ

Infinity Ward bu oyunla birlikte tanıştığımız gizlilik ve craft sisteminin farklı bir deneyim olacağını düşünmüş ki oyunun neredeyse üçte biri böyle geçiyor.

Tarihi boyunca sadece ufak tefek bölümlerde gizlilik sistemi kullanmış Modern Warfare, bu oyunda adeta bir evrim geçirmeye çalışmış. Ama bu gizlilik kısımları maalesef vasatın üstüne geçemiyor.

Bazı bölümlerde hikâyenin de etkisiyle bu tarz sinematik anlar yaşamak aslında Modern Warfare'in fıtratında var. Yalnız yine yukarıda belirttiğim gibi bölümler uzadıkça hatalar daha sık göze batıyor, can sıkıyor. Hatta bazen "Yok mu kardeşim bir silah yardıra yardıra gideceğim?!" modunda buluyorsunuz kendinizi. Tabii buna da yapay zekâ izin vermiyor.

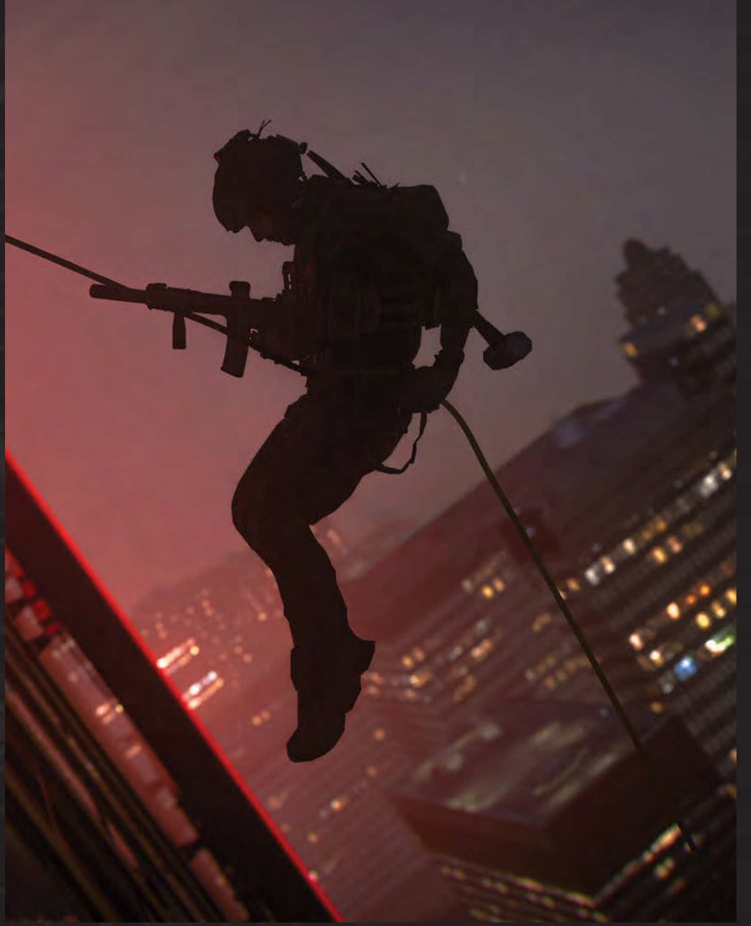
Gizlilik bölümlerinde sağdan soldan bulduğunuz şeylerle kendi silahlarınızı yapma fikri hiç fena değil aslında. Yani bu konsept sadece tek bir bölümde kullanılmış olsaydı belki bu kadar göze batmazdı diye düşünüyorum. Fakat son boss'la bile bu gizlilik anlayışıyla kapışınca tadınız tuzunuz kalmıyor.

Bazı bölümlerin "filler" gibi hissettirmesi de can sıkıyor, örneğin Laswell'in kaçırılması… Laswell, AQ'nın elinde sadece bir bölüm kalıyor. Bu bölüm de Farah'ın geri gelmesi ve yeni otomobil çatışması mekanikleri için eklenmiş gibi hissettiriyor. Çünkü Laswell'in kaçırılması ve kurtulması neredeyse tek bir bölümde oluyor.

Oyunun senaryo kısmının uzaması mutluluk verici elbette. Yalnız bunun için kötü bölümler uzatılmış ve senaryonun tutarlılığı çöpe atılmış gibi duruyor.

Eleştirdiğim yanlar olsa da Modern Warfare 2'yi tekrar tekrar oynayacağımı biliyorum. Serinin kendisine has büyüsü hâlâ devam ediyor. Özellikle oyunun köklerine bağlı kalmasına rağmen yeni şeyler deniyor olması (bence) takdire şayan. Özellikle Meksika sınırında oynadığımız bölüm beni aşırı heyecanlandırdı. Sicario'dan fırlamış gibi görünen bu bölümler, CoD dünyasına yeni bir hava katmış gerçekten. Buna ek olarak "CIA ajanı" kafasını da oldukça sevdim. Amsterdam'daki o meşhur bölümde de ortalık karışana kadar ajanlık yapmak epey keyif vericiydi.

Ama tüm bunlar oyunun 1.100 liralık fiyatını haklı çıkarıyor mu derseniz cevabım kesinlikle hayır. -Mert



tüm ekibin birleşmesini göreceğim anı düşünerek çok gaz bir şekilde ilerliyor. Normalde diyalog pek de Modern Warfare'in işi demem açıkçası. Gerek de yok diyen de olabilir hatta aranızda, haklıdır da. Fakat benim için bir savaş içeriğini, ekip birliğini anlamamda ve hissetmemde en yardımcı olan şeylerden birisi bu. Bu oyunun da yaptığı en iyi şeylerden birisi karakter gelişimi olmuş.

Yıllardır süregelen Ghost sevdası, ölümünün verdiği hüzünle de olsa, pek çok kişi için anlamsız geliyordu. "Tek cümle kurmayan, NPC gibi takılan ve susan bir karakterin niye bu kadar sevildiği meçhul" diye düşünen çok. MWII tam olarak buna cevap niteliğinde bir Ghost yaratmış. Zaten eski oyunlarda da en sevdiğim karakter kendisiyken şu an oyun camiasında en sevdiğim karakterler arasında rahatça yerini aldı valla. Karakterin soğukluğunu ve umarsızlığını koruduğu, gerektiği yerde konuşan, herkese kolay ısınmayan ve çok yerinde, karakterden çıkarmayan esprileriyle bu oyunu sevmemde en büyük etken kendisi oldu. Özellikle Soap ile arkadaşlıkları o kadar iyi işlenmiş ki, çok etkili bir savaş filmi izliyormuşum hissiyatı bıraktı bende.

"Alone"

Bir bölüm var ki ya nefret edersiniz ya seversiniz, ortası yok. Çoğunlukla "stealth-craft" ilerlediğimiz ve gereğinden detaylı bir haritada yolumuzu bulmaya çalıştığımız bu bölümde Soap karakteriyle baş başa kalıyoruz. Fazla spoiler vermemek adına nasıl kaldığımızdan bahsedemesem de bu bölümün Modern Warfare'ı sevenler tarafından pek çok kez linçleneceğini tahmin ederek oynadığımı söyleyebilirim. Benim en keyif aldığım bölümlerden biri olmasıyla beraber çelişkili düşüncelere girdiğim kısımları da yok değil. Bölüm içerisinde Ghost ve Soap'un telsizden kurduğu diyaloglar bölümün en sevdiğim yönlerinden birisiydi. Fakat Alone bölümü ve yapay zekâsının büyük bir sıkıntısı var bence. Hatta genel olarak yapay zekâ düşmanların ayarları bir tık kaçmış gibi

SEÇİMLİ DİYALOGLAR

Oyunda bazı diyaloglarda karakterimize seçim hakkı tanınıyor. Fakat tabii bir RPG gibi geleceği etkilemesi, hikâyeyi değiştirmesini beklemek saçma olur, gerek de yok. Fakat ben bu kararı çok sevdim. Özellikle Alone gibi kendi başımızın çaresine bakmak zorunda olduğumuz bölümlerde, dilediğimiz soruyu sorabildiğimiz ve kendimiz olabildiğimiz anlar beni oyuna daha çok çekti ve gericiliğini arttırdı. MWI reboot'unda da benzeri bir özellikle karşılaşmıştık. Her oyundan sevilen özelliklerin kullanılması hoşuma gitti, zaman zaman yorsa dahi.



hissettim. Düşmanların çok iyi eğitilmiş askerler olduğunu düşünüp kendimi ikna etsem dahi yapay zekânın bir senaryo bölümü için gereksiz zor olduğunu düşünüyorum. Yine de "Normal" zorlukta oynadığım için beni inanılmaz rahatsız etmese de pek çok insan için işkence haline gelmiş bir bölüm olabilir Alone. Tabii bir de Modern Warfare'a çok yakın olmayan bu mekaniğe 15-20 dakikalık bir bölüm verilmesi de oldukça ilginç bir tercih olmuş.

Oyunda bir süre ilerledikten sonra her bir bölümün bir mekaniğe adandığını fark ediyorsunuz. İşte bu kısımda oyun biraz rahatsız edici oluyor ve gerçekçiliğini kaybediyor bende. Mesela bir bölümde arabadan arabaya atlayıp bir öndeki arabaları vurmaya ve konvoyun başına yetişmeye çalıştığımız koca bir sahne var. Tüm bölüm bu konvoy yüzünden bitmek tükenmek bilmeyen bir Uncharted sekansına dönüşüyor ve bir süre sonra "Yetti sanki?" dedirtti bana.

Bir başka bölümde ise C4 ile tank patlatmak zorunda olduğumuz koca bir bölümle karşı karşıya kalıyoruz ve yanımızdaki ekip arkadaşımız o görevde en ufak hareket bile etmiyor... Evet, bayağı bir duvara pusup bizim bölümü halletmemizi bekliyor. Arada yanına gidince 3-5 hareket ediyormuş gibi kıpraşsa da Alone bölümünden daha yalnız hissettim kendimi, öyle bir yardımcı NPC kendisi.

Böyle şeylerle karşılaşınca aksiyonlu, pat küt savaşa atıldığımız bir Orta Doğu mekanını özletiyor MWII insana. En çok da final bölümü bu konuda hayal kırıklığına uğrattı ne yazık ki. Stealth yerine eski oyunlardaki gibi çarpıcı bir savaşa girmeye ve düşmanları vurarak ilerlemeye hazırım derken yine bir craft mekaniğiyle karşı karşıya kalmak biraz hayal kırıklığı yaratmadı desem yalan olur.

Genel olarak Modern Warfare'ın hatalı kararlarına rağmen iyi bir oyun olduğunu düşünüyorum. Aşırı iyi bir Modern Warfare oyunu mu tartışılır ama reboot olduğu için böyle bir vaatte bulunmadığına inanıyorum. Karakterlerin her birine can katması, ekstra gelen Alejandro, Rodolfo ve Valeria gibi müthiş karakterlerin hikâyeye etkisi, inanılmaz bir vuruş hissiyatı ve gerçekçiliğiyle sonuna kadar geliştirildiğini ve 2019'daki oyundan bu yana çok güçlü mekaniksel değişiklikleri olduğunu gördüm. Bu nedenle tarzına uymayan 2-3 bölüm nedeniyle tüm oyunu ateşe vermenin doğru olmadığı kanaatindeyim. Daha iyi olur muydu? Kesinlikle evet ama farklı yönlerden gelişimlerini görmek de ayrıca keyif verdi. Ana hikâyeye kaldıkları sadık kararları da gelecekte bağlayacakları noktaları da merakla bekliyorum açıkçası.

Bir dahaki sefere kadar, Stay Frosty.

TÜR: FPS, Aksiyon-Macera | **GELİŞTİRİCİ:** Infinity Ward | **YAYINCI:** Activision | **FİYATI:** 1099₺ (Steam)



- İnanılmaz detaylı bir vuruş hissine ve silah modellemesine sahip. Her birinin ağırlığı elinizdeymiş gibi adeta.
- 2019'dan bu yana pek çok yeni mekanik ekleyerek kendini hardcore FPS sınıfından biraz sıyırmış. Çoğu kimse bunu pozitif görmeyebilir tabii.
- Karakter gelişimi bu zamana kadar gördüklerimin en iyisi. Hikâye açısından inanılmaz bir eksiği olduğunu düşünmüyorum.
- Reboot olarak üstüne düşeni çok iyi yapmış. Temel hikâyeyi arkada sürdürüp, daha akıcı yeni bir yan hikayeyle karşımıza çıkmış.

- Her bir mekaniğe bir bölüm adanması fikri hoşuma gitmedi. Eski Modern Warfare'larda en sevdiğim şey bir bölümde birkaç farklı mekanikle ilerlemekti açıkçası.
- Yeni bölümler ekleyeyim derken özünden biraz uzaklaşmış. Bu eski fanları üzerken, yerine yenilerini de getirebilir tabii.
- Craft özelliğinin üzerinde çok durulmuş açıkçası biraz MW gibi bir seri için gereksiz olduğunu, aralarda yapılabilme olasılığı açık olsa daha mantıklı olacağını düşünüyorum.
- Yapay zekâ gereksiz güçlü hissettiriyor. Karşımızdaki düşman eğitimli bi asker dahi olsa hikâye modu için fazla kaldığına inanıyorum.
- Ne yazık ki sırf hikayesi için alınamayacak kadar uçuk bir fiyatı var.

8



Son Karar

Eski oyunların hayranları çelişkili fikirlere sahip olabilir fakat yeni pek çok insanı çekebilecek nitelikte bir oyun olmuş MWII.

UNCHARTED

LEGACY OF THIEVES COLLECTION

Lineer oyun özlemi...

Oğuz Erdoğan



Bir oyun oynarken en çok arzuladığım şey hikâyenin beni alıp götürmesi. Oynanabilirlik de dahil olmak üzere diğer tüm elementler hikâye derinliği ve sürükleyiciliğinin gerisinde yer alır. Aynı sebepten hikâye anlamında insanı sürükleyen macera filmlerine de bayılırım. Bu iki ayrı örneğin tek potada eritildiği çok fazla oyuna sahip değiliz. Lakin *Uncharted* serisi kesinlikle macera oyunlarının zirvesinde yer alıyor. Daha önce PlayStation üzerinden ilk 4 oyunu ikişer üçer kez bitirmiş birisi olarak bu sefer nihayet klavye ve fare ikilisiyle hazine peşinden koşacağım için de çok mutluydum.

Lost Legacy'i daha önce PS4'de denemediğim için epey mutlu oldum. Ayrıca adeta çizgi romanlarda "tam macera" adıyla çıkan serinin yeni bir hikâyesini okur gibi içimi güzel bir merak duygusu kapladı. Zaten çıkalı epey olmuş oyunlar olduğu için burada tüm hikâyeyi baştan anlatıp sanki bilinmeyen bir oyun gibi sıfırdan inceleme yazmak gibi bir niyetim yok. Biraz bilgisayar sürümünün güzellikleri/kötülükleri, biraz da yeniden korsan hazinelerinin peşine düşmenin verdiği hazdan bahsedeceğim. *Bir Hırsızın Sonu* ile serüvene başlayalım.



Artık pc'ciler de hazine avına çıkacak!



Hazine avcıları emekli olabilse Harrison Ford çoktan olurdu…

Hazine avcılığı konseptini ben dahil dünyanın büyük bir çoğunluğuna sevdiren isim Dr. Henry Walton "Indiana" Jones ya da daha bildiğimiz adıyla Indy. Şüphesiz *Uncharted*'ın ortaya çıkmasında da Indy'nin ciddi bir payı var. Kayıp şehirler, vadedilen cennetler ve özellikle benim favori konum korsan hazineleri *Uncharted*'ın temel konularını oluşturdu. İşte dördüncü oyunda da tarihin en büyük korsan hazinesinin peşinde İtalya-İskoçya-Madagaskar üçgeninde bir yolculuğa çıkıyoruz.

Aslında üçüncü oyundan sonra Nathan Drake'imiz emekli olmuş ve aile babası olma yolunda ilk adımı atmıştı. Lakin Cengiz Üstün'ün efsanevi karikatür karakteri Macerayı Seven Adam misali Drake sülalesinin genlerinde de maceraperestlik var. Hal böyle olunca seneler sonra gelen Sam Amca'nın muhteşem daveti içimizde bir kıpırtıya yol açıyor. Kimse kendini Sam'in uyuşturucu baronlarıyla olan münakaşasıyla kandırmasın. Nathan Drake'in son ve dev bir maceraya ihtiyacı vardı. İşte *A Thief's End* bana bu macerayı üçüncü ve muhtemelen son kez bilgisayarda yaşattı.



Macerayı seven kardeşler

İki kardeşin serüvenine daha önce PlayStation 4 üzerinden eşlik ederken Madagaskar manzaralarına bayılmıştım. Lakin oyunu bu kez PC›de oynayınca görüntülere adeta dibim düştü. Oyunda çoğu sefer uzun uzun etrafı inceleyip Naughty Dog›un huzurunda bir kez daha şapka çıkardım. Cilalama işi, yüzbilmemkaç ef pi es derken oyun deneyimi de çok daha keyifli hale gelmiş. Bir de tabii ki nihayet DualShock illetinden kurtulup (analog ile asla aim alamıyorum) özüme dönmek suretiyle klavye + fare kombosuyla rahat rahat hedşat atma zevkini yaşadım.

Bu görsel şölen ve kendi adıma artan oynanabilirlik seviyesiyle birlikte Kaptan Avery'nin hazinesinin peşinden gitmek çok daha cazip gelmeye başladı. Ancak oyunun klavye ve fareyle en büyük sorunu yaya olarak bir şeylerden kaçarken yaşanıyor. Analogla oynarken sorunsuz geçtiğim kovaladıkça kaçan ateş böceği sekansları klavyeyle bir anda W/S tuşları arasında anlamsız geçişler ve farenin devre dışı kaldığı sabit kamera anlarıyla ıstırap haline dönüştü. Neyse ki oyunun en şahane iki kaçma/kovalama sahneleri araçla yapılıyordu da bu anlamda oyun zevkini düşüren bir sorun yaşamadım.

Bulmaca buldurmaca, yanan mumya patlatmaca…

Uncharted 4'ün ve hatta genel olarak serinin bir diğer macera ikonu *Tomb Raider*'dan aldığı şahane taraflar da var. Mesela bulmacalar. *Uncharted 4*'ün bulmacaları çok zor değil, hatta zor bile değil. Zaten ben de bir Eser Güven olmadığım için bulmacalar konusunda hiç becerikli değilim. O yüzden benim gibi oyunlarda bulmaca zorluğu sıradanın biraz üstüne çıkınca bile kara kara düşünüp son çare Google amcaya danışan insanlar için *Uncharted* oyunları tam kıvamında. Remastered doğal olarak bu bulmacalara dokunmamış ama bazı yerlerde oyunda çok acayip görsel hatalarla karşılaştım. Örneğin şu kağıtları çevirip 12 Kurucu Korsan'ın sembollerinin doğru yıldız hizasına geldiği bulmaca sekansında

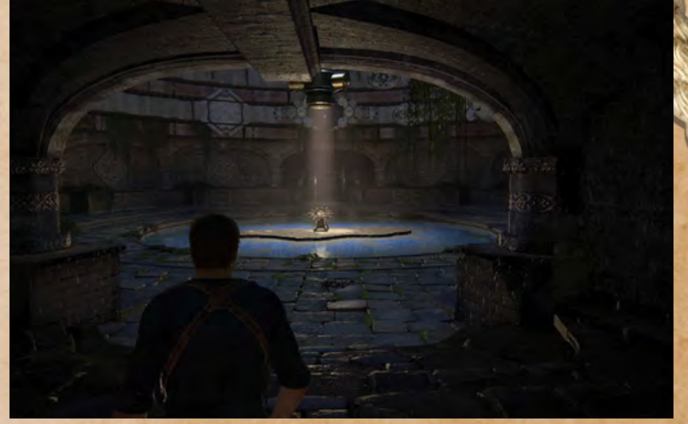
Bilgisayarlı hazine avcılığı

Hayır, şu telefonlara yüklenen yalan dolan metal dedektörleriyle yapılan gömü sevdalılığından bahsetmiyorum. Sony'nin bizi uzun zamandır mahrum bıraktığı keşfedilmemiş hazine avcılığından bahsediyorum. PS4'te oyunu tam randımanda çalıştırmak için gizli gizli çözünürlük hileleri yapan Naughty Dog, PC'de elini korkak alıştırmamış. Benim elimdeki monitör 1080p olmasına rağmen 2k çözünürlükte 100+ FPS alabildim, bu da görüntü kalitesine yansıdı. Çözünürlük skalası ayarlarından 4k'ya kadar desteğimiz mevcut. Ayrıca performansı yükseltmek için DLSS ya da AMD FSR 2.0 opsiyonları da elimizin altında duruyor. Yani hem yüksek çözünürlükte haritalara bakayım hem de performansım düşmesin diyorsanız zemin müsait. Hatta sistemi çok fazla yormamak adına oyunu 30 FPS'e de sabitleme seçeneği var.

Kalite ayarları da klasik bir şekilde mevcut. Düşük, orta, yüksek ve ultra tercihleri bilgisayarınızın gücüne göre sizleri bekliyor. Sadece modelleme kalitesinde ekstra bir geliştirme var burada, seçeneklerimiz de 2 tane. Standart ve gelişmiş. Tüm bu ayarları kurcalayarak performansınızı optimize etmek sizin deneme/yanılma tercihlerinize kalmış. Oyunun kendi ayar menüsünden FPS göstergesi de bulunduğu için bunu yapmanız bir tık daha kolay. Yine de böylesine ekran kartına yüklenen bir oyunda bir benchmark seçeneği olmaması biraz üzücü olmuş.







KAĞITLAR GÖZÜKMEDİ. Neyse ki oyuna girip çıktıktan sonra her şey pür-i pak bir şekilde yerine geldi de sinir krizinin kapısından dönüldü.

Uncharted'ın bir diğer güzelliği de parkur mekanikleri. *Assasin's Creed* oyunlarındaki karakterlerin kendilerine has bir tarikatı vs olduğu için hadi bu çok acayiplikleri yiyoruz. Ancak özellikle dördüncü oyunda yanımızdaki karakterler de dahil olmak üzere (Hatta sonlara doğru bir yerde Sully de buna dahil oluyor) herkesin olağanüstü riskli ve yapılması ölümcül hareketleri birer sirk akrobatı gibi yapması beni biraz oyundan soğutuyor. Yani tamam heyecanı yükseltmek istiyorsunuz ama bahsettiğimiz Nathan Drake, Tim Drake değil. (Tim Drake kimdir diye soran olursa Batman'in üçüncü Robin'i, her anlamda bir akrobat) Zaten epey bir süredir emekli olup nehrin dibini boylamış bakır telleri toplayan Nathan'ın bir hafta içinde bu kadar olaydan sağ kurtulması akıl alır gibi değil.

Mutlu sonla biten lineer oyunlar… Oyunlarımız…

Uncharted'ı gerçekten çok sevme nedenlerimden birisi de lineer bir yapıya sahip olması. Yani şahane atmosferi, muhteşem manzaraları var diye Naughty Dog zıvanadan çıkıp "HADİ MADAGASKAR'IN HER YERİNE MİLYARLARCA SORU İŞARETİ KOYALIM!" demiyor. Oyunun bir hikâyesi var, bir sonu var. Ancak dördüncü oyunda net bir şekilde hissedebildiğimiz bir şey var ki o da A noktasından B noktasına gitmek için çoğu zaman iki ya da daha fazla seçeneğimiz oluyor. Bunu dövüşlerin çoğunda da gizlilik ya da bodoslama olarak da ayarlayabildiğimiz için bir lineer oyunda olmasını isteyebileceğimiz her şeye sahibiz.

Her manzarası güzel oyunun açık dünyaya evrildiği (sözüm sana Ubisoft!) son dönemlerde Uncharted'ın yaptığı gerçekten rafine bir macera sunmak. Hem de mutlu sonla biten bir hikâye. Öyle ki Nathan Drake ve Elena çiftimiz hayallerindeki hayata kavuşuyor, Sam ve Sully yeni bir ortaklık geliştiriyor ve dünya bir anda şahane bir yere dönüşüyor. Sanki dört oyun boyunca milyonlarca insanı onlar öldürmemiş gibi bu kadar rahat ve mutlu yaşamaları da bana epey tuhaf geliyor. İnsan öldürmek bu kadar kolay bir şey mi yahu?!

En nihayetinde Nathan Drake'in orijin hikayesiyle ilgili şahane detayları öğrendiğimiz, tarihin en büyük korsan hazinesine doğru inanılmaz bir maceraya çıktığımız *A Thief's End* artık bilgisayar oyuncularının parmaklarının ucunda. Lakin bir de ortada



bir miras davası ve kayıp vakası var. Şimdi biraz da *Kayıp Miras*'a bakalım.

Nathan gitti diye hazineler kendi kendine bulunmuyor

Uncharted serisi benim için Nathan Drake ile tamamen özdeşleşmiş durumda. Bu yüzden *Lost Legacy*'i çıktığı günden bu yana pek merak etmedim. Ancak hazır elime böyle bir fırsat geçmişken bu yan hikâyeyle birlikte yeni bir maceranın peşinden gitmek epey cazip geldi. İyi ki de gelmiş!

Demiştim ya adeta bir çizgi romanın "TAM MACERA" etiketiyle sunulan yan hikâyesi diye. *Lost Legacy* oynarken hep bunu hissettim. Hatta tam olarak özellikle X-Men gibi ekip çizgi romanlarının yan hikâyelerinde iki karaktere yoğunlaşılır, sonra olaya cameo olarak ekipten başka birisi de dahil olur ya, öyle bir lezzete sahip. Toplam dokuz bölümden oluşan, çok uzun olmayan ama insanı özellikle ilk iki bölümden sonra epey içine alan bir hikâyesi var. Bu sefer Hindistan'a doğru iç savaş soslu bir hazine avıyla karşı karşıyayız. Başrolümüzde eski oyunlardan tanıdığımız Chloe Frazer var ki kendisi bir Hint mitolojisi uzmanı (tıpkı babası gibi) ve yanında da benim kişisel nefretimi üzerine çekmeyi başaran Nadine Ross var.

Nadine ile bırakın takım olmayı bana kalsa özellikle dördüncü oyunu da çok taze bitirmişken kafasına bir mermi sıkıp hayatıma devam etmek isterdim. Ancak Naughty Dog'un belki de *The Last of Us 2* öncesi ilk «düşmanınızı anlayın» çalışması bu oyun olabilir. Ben her iki oyunda da düşmanımı anlamaktan ziyade işimdeki öfkeyi kontrol edemeyen taraftayım. *(Ya da iki karakterin de diğer kesişim kümesi Laura Bailey olduğu için ona karşı hınçlısın? -Can)* Neyse Nadine'in gereksiz profes-

Nathan'ımız nasıl ölmüyor?

Uncharted oyunlarında canınız azaldığı zaman ekran yavaş yavaş siyah beyaz olmaya başlar ya hani. Aslında o siyah beyaz olma süreci Nathan'ın mermi yediği anlamına gelmiyormuş. Tüm bu mermiler Nathan'ın yanından geçtiği için şansımızı zorluyormuşuz. Yani en azından yetkililer böyle söylüyor. Nathan her fırsatta şansından yakınsa da ben hayatımda Max Payne ağabey de dahil olmak üzere bu kadar mermiden sıyırılıp hayatta kalan birisini görmedim. Neyse Nathan, artık çoluk çocuğa karıştın, bu sefer gerçekten şansını zorlama.













yonelliği bir noktadan sonra yerini samimiyete bıraksa da bu samimiyet de bana soğuk geldi ama Chloe için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Tabii ki Frazer bir Nathan Drake değil, olmasını da beklemek onun adına büyük bir haksızlık olur. Lakin kendisi epey komik olmaya çalışıyor, hoş yazımında bazı tembellikler olduğu için çoğu yerde ya aynı ya da çok benzeri bir şaka yaptığı için bir süre sonra tekrara bağlıyor ama kesinlikle sıkıcı bir karakter değil.

Az önce *Uncharted 4*'e haritayı sonsuz soru işaretleriyle doldurmadığı için teşekkür etmiştim. *Lost Legacy* ise bize mini minnacık bir açık dünya sunuyor. Tabii bu açık dünyada yapabileceklerimiz epey kısıtlı. Yer yer *Tomb Raider* oyunlarını andıran bulmacalar var ama bunların nihai amacı sadece bir tane olan tek yan görev için gerekli birkaç eski eşyayı toplamak. Oyunun süresini uzatmak için ve bizleri şahane atmosfer içerisinde arabayla biraz daha yol yaptırmak için eklenen bu yan görev neyse ki opsiyonel tutulmuş. Yine de oyunun tek ana görevinin görev ağacı üç farklı yer şeklinde ve bu üç yere istediğiniz sırayla gidebiliyorsunuz. Yani Uncharted'ın diğer oyunlarında görmediğimiz bir özgürlük var.

Minik açık dünya deneyimi, Nathan Drake dışında evrenden tanıdığımız diğer karakterlerle oynayabilme imkânı ve oyunun süresi *Lost Legacy*'i epey değerli kılmış. 4. oyunun yanında paketin içerisine dahil olması da eğer oyunu oynamayı düşünüyorsanız şahane bir bonus olarak artı hanesine yazılacaktır. Genel hatlarıyla *Uncharted: Legacy Of Thieves Collection* beni bir kez daha Uncharted serisinden mutlu bir şekilde ayırmayı başardı. Ancak iki oyunu peş peşe oynadıktan sonra bir süre hazine avcılığına ara vermeyi düşünüyorum. Zaten Naughty Dog'un henüz beşinci oyun veya başka bir yan oyunla ilgili bir planı yok. Fiyatı için uygun olduğunu söylemek zor ama diğer AAA oyunlarla kıyaslayınca nispeten daha ucuz bir etikete sahip. Tabii eski bir oyunun PC'ye çıkışı olduğunu da hatırlamak lazım. Yine de özellikle Uncharted 4'ü hiç oynamamış oyuncular için, indirim zamanlarında şahane bir paket olarak değerlendirilebilir.

Yazıdaki tüm görseller PC sürümünden alınmıştır. Tüm oyun içi görüntüler 1920x1080 çözünürlüğünde, Ultra ayarlarda, DLSS kapalı ve 140 Resolution Scale seçeneği açıkken çekilmiştir.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Naughty Dog, Iron Galaxy | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 499 ₺(Steam), 439 ₺(PSN)



- Uncharted'ın görselliği zaten her zaman olağanüstüydü ama bilgisayarın gücüyle birlikte adeta bir şölen olmuş
- DLSS, FSR gibi performans arttırıcı özelliklerin tamamını destekliyor
- Neredeyse toplam 20 saatlik soluksuz bir aksiyon ve macera keyfi, piyasada bu ikisini aynı anda bulacağınız oyun sayısı gerçekten çok az
- Klavye + Fare kombosu özellikle vuruşma kısımlarında büyük rahatlık ama...

—

- ... aynı rahatlık beraberinde kaçma/kovalama sahnelerinde büyük bir eziyeti de beraberinde getiriyor
- Oldukça komik ve saçma sapan görsel hatalar (bir noktada Elena'nın göz bebekleri kayboldu ve çok korktum)
- Yer yer özellikle çabuk aksiyon alınan yerlerde oyunun çökmesi sorunu var

9



Son Karar

Uncharted: Legacy Of Thieves Collection, oyunu ilk defa oynayacaklar için bulunmaz bir nimet. Şahane görselliği, muhteşem atmosferi ve hiç düşmeyen aksiyonuyla iki oyun toplam 20-25 saatinizi çok rahat büyük zevk ile harcayabileceğiniz bir oyun. Eğer PS4'de oyunu oynadıysanız ve hazine avcılığı yapma özleminiz depreştiyse bu kez cilalanmış görselliği ve fare ile ateş etme kontrolüyla yine bir şansı hak ediyor. İlk indirimi yedikten sonra özellikle bilgisayar oyuncularının kütüphanesine büyük renk katması epey muhtemel.



Yaratık animasyonları fazlasıyla temiz. Saldırılarını okumak ve savuşturmak hiç zor değil.



Karanlığın avatarının en büyük düşmanının ışık olması şaşırtıcı olmasa gerek.

AETERNA NOCTIS

Karanlıklardan karanlık beğenmek

ALİ SEZGİN

Nintendo Switch'de oynadığım ilk zor oyunumun *Hollow Knight* olduğunu gözüm kapalı söyleyebilirim. Bu oyunu Switch'te oynamak o kadar yanlış bir histi ki… Switch benim için hep bir rahatlama aracı olmuştu; kafamı takacağım, defalarca öleceğim ve kızıp yarım bırakacağım bir oyuna sahip olmak cihazın doğasıyla tamamen ters bir olguydu. Zor oyunların mobil konsollarda olmalarının da artıları var elbette. Monitör karşısında bunalırken bir anda aklıma gelebilecek her yerde o zorlukla boğuşabilmenin verdiği bir özgürlük var gerçekten. *Aeterna Noctis*, pek çok yönden *Hollow Knight*'a benzeyen bir yapıya sahip. *Hollow Knight*, oyuncuyu bol bol sopaladığı gibi arada havuç da verirken *Aeterna Noctis* ise oyuncusunu ödüllendirmek için pek bir çaba harcamıyor.

Aeterna Noctis birçok hikâye gibi, ışık ve karanlığın savaşıyla başlıyor. Oyundaki karakterimiz karanlıklar lordu, güçlerini geri kazanıp intikam alması gerekiyor. Oyundaki animasyonlar, bölüm öğeleri tamamen el çizimi. Aşırı stilize olduğunu söylemem güç ama kesinlikle kendi içinde tutarlı. Bolca detay içeren objeler bir araya geldiğinde gerçekten etkileyici sahneleri ortaya çıkarmayı başarmışlar da. Her Metroidvania oyununda olduğu gibi burada da oyunun haritası aslında baştan aşağıya açık olsa da belirli yetenekleri almadan bütün bölgelere erişmek mümkün olmuyor.

Aeterna Noctis'i zor yapan aşağı yukarı üç ana element var. Platform öğeleri, *Super Mario Maker* ve *Super Meat Boy* arası bir yerde duruyor. Özellikle ilerleyen bölümlerde bölüm tasarımını çok iyi anlayıp, kahramanınızın ne yapması gerektiğini hızlıca planlamak gerekiyor. Hassasiyet konusunda sıkıntı olmasa da her bölümü anlamak ilk seferde mümkün olmayabiliyor. Bölümlerin çoğunda olan o "Yandın çık" mantığı yüzünden aynı yerleri tekrar tekrar oynamak ne yazık ki kaçınılmaz. Yaratıklar aşırı zor ve yenilmez değiller ama nedendir bilinmez öldüklerinde etrafa rastgele kurşunlar yaymalarının eğlenceli olacağını düşünmüşler. Sorun şu ki, onca aksiyonun arasında bir de etrafta çıkan düşman mermileriyle boğuşmak bunaltıcı olmuş. Oyun durup soluklanacak çok az mekanik sunuyor. Sürekli olarak performansımın %100'ümü istemesi *Aeterna Noctis* oynama saatlerimi belirgin bir şekilde azalttı.

Metroidvania'ların en kritik elementi bölüm tasarımları bu oyunda hiç de fena değil. Platform öğeleri gerçekten zor ama imkânsız değiller. Bölümler arasında ışınlanmak için yeterince nokta var ve ölseniz de çok uzaklaşmadan oyuna devam edebiliyorsunuz. Sorun zaten oyunda ölmem değil de belirli noktalarda oyuna veya karaktere alıştığım için rahatlıkla geçebildiğim bölgeler olmadı. Zorluğun sürekli olarak artması ve oyuncuyu zaman zaman tuzağa düşürecek yapıda bölümler olması kısa süre sonra bunaltıcı olabiliyor.

Eğer sizi zorlayacak *Hollow Knight* kafasında bir oyun arıyorsanız bence *Aeterna Noctis* doğru tercih olacaktır. Oyunun zorluk dengesi bir tık daha iyi olsa ve oyuncuya hikâye namına biraz daha içerik sunabilse *Aeterna Noctis* aynı *Hollow Knight* gibi bitirene kadar elimden düşüremeyeceğim oyunlardan biri olabilirdi. Bu haliyle bitiremeden bir noktada pes edeceğimden adım gibi eminim.

TÜR: Metroidvania / Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Aeternum Game Studios
DİJİTAL İNDİRME: 30$ (Eshop), 50₺ (Steam, XBL), 259₺ (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+

+

- Ana hikâye ve yan görevler ilgi çekici
- Zor dövüşler, platform öğeleri
- Güçlü görsel dil



- Zorluk dengesi sıkıntılı
- Hikâyeye daha fazla odaklanabilirdi
- Oyuncuya tuzak kuran bölüm tasarımları

7



Son Karar

Aeternum Noctis her haliyle güçlü bir yapım olmasına ragmen bazı tasarım kararları oyunun potansiyeline ulaşmasına engel olmuş.





BOXVILLE

Konserve köpeğimi kaybettim, hükümsüzdür...

ESER GÜVEN

Boxville'i görür görmez aklımda canlanan ve sizin de canlanacağına emin olduğum kelime Machinarium. Çizim tarzından renk paletine, hikâyenin diyalogsuz biçimde baloncuklarla anlatılmasından bulmaca türlerine kadar bir Amanita esintisi var oyunda...

Ama Boxville bir taklit değil, Boxville bir başka oyunun başarısından nemalanmaya çalışan bir oyun da değil; Boxville kendine has bir hikâye anlatan ve bunu da son derece sevimli biçimde yapan, birbirinden tatlış bulmacalar içeren kısa ve sıcak bir oyun.

Boxville, karton kutulardan kurulu bir şehir ve bu şehirde teneke kutular yaşıyor :) Bakın, oyunun temeli bile böyle orijinal bir fikre dayanıyor. Şehirde yaşayan teneke kutuların çoğu kola kutusu şeklinde, aralarında konserve kutusu olanlar falan da var. Mesela adamımız Mavi Teneke ilkinden, köpeği ve sadık dostu Paslı ise ikincisinden. Bu ahalinin sakin ve huzurlu yaşamı bir deprem sonucunda bozuluyor, Paslı deprem sonucunda alt katlara düşüyor, sonra da başına gelmeyen kalmıyor zaten.

Bu noktadan sonra Mavi Teneke rolünde ekran ekran dolaşıyor, karşılaştığımız diğer tenekelerin sorunlarını çözüyor, arada birkaç zorbaya haddini bildiriyor ve en sonunda da sevimli dostumuza kavuşuyoruz.

Boxville son derece kısa bir oyun, oyunu bitirmem yaklaşık olarak 3 saat sürmüş. Bu süreye yine de güzel sayıda bulmaca sığdırmış oyunun geliştiricisi Triomatica. Tam bu noktada kendilerine bir parantez açmak istiyorum. Triomatica, Ukraynalı ve Slovakyalı bir ekipten oluşan bir stüdyo ve bu oyunu da savaş şartları altında geliştirmişler. Hatta oyunun geliştiricilerinden Pavlo Marianenko, Rusya'nın Ukrayna'ya saldırısının 213. gününde yazdığı mesajda "213 gün geçti, Ukrayna hâlâ burada ve biz Boxville'i bitirdik. Bu korkunç günlerde akıl sağlığımızı korumamızı sağlayan tek şey Boxville'i geliştiriyor oluşumuzdu." demiş çıkış mesajında. Gerçekten de bu koşullarda, bir yandan kendinin ve sevdiklerinin sağlıklarından ve güvenliklerinden endişe ederken bir yandan oyun geliştiriyor olmak çok zor iş. Bu bakımdan da kendilerini takdir ettiğini söylemeliyim.

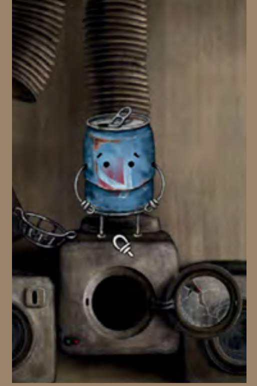
Oyunun grafikleri mimari geçmişe sahip Anna Marinenko'nun elinden çıkmış ve bence o kutu şehrin kendine has atmosferini oldukça güzel resmetmeyi başarmış. Özellikle de doğru perspektif kullanımı dikkatimi çekti, grafiklerde de gözüme batan aykırı bir şeyle karşılaşmadım. Karşılaştığımız tenekelerin başlarına gelen olayları tasvir ettiği baloncuk ekranları da hem yeterince açıklayıcı hem de çok eğlenceli.

Oyunun bulmacaları bana pek zor gelmedi. Envanterde bir şeyleri birleştirmemizi ve bunları takıldığımız bazı ekranlarda kullanmamızı gerektiren tarz bulmacalar da var, benim çok sevdiğim türde zekâ bulmacaları da. İşte birinde elektrik kablolarını sigortalarla birleştirip akım geçmesini sağlıyorsunuz, bir diğerinde tahta plakaları oynatarak büyük plakayı aşağı düşürmeye çalışıyorsunuz, bir diğerinde Hedef 5 oyunu gibi aynı renkte beş pulu yatay, dikey veya çapraz dizip rakibi yenmeye uğraşıyorsunuz. Sanırım oyuncuları en fazla zorlayacak olanlar da bu tür bulmacalar zaten ama türe aşinaysanız bunların benzerlerini zaten onlarca kez görmüşsünüzdür.

Sözün kısası, Boxville çıtır ve eğlenceli bir adventure oyunu. Bittiğinde keşke daha uzun sürseydi dedim çünkü 3 saatlik süre içerisinde beni zerre sıkmadı, aksine hep bir sonraki ekranda kimlerle tanışacağım, başlarına neler gelmiş acaba diye düşünürken buldum kendimi. Ha tabii ki öyle çok üst düzey bir oyun değil, yer yer bariz hataları da var ama özellikle de bu fiyat seviyesinde bunlar kesinlikle şikâyet edilecek şeyler değil.



Karton kutudan şehrin pencereleri de böyle bantlı bantlı olur tabii ki





- Karton kutudan oluşan dünya ve teneke karakterler bir hayli başarılı
- Grafik tarzı sevilmeyecek gibi değil
- Müziklerde gerçekten de karton kutu ve teneke kullanılmış, çok atmosferik
- Fiyatı çok cazip

−

- Çok kısa, tadı insanın damağında kalıyor
- Çift tıklayarak ekran dışına hızlı yürüme eklenebilirdi
- Bir iki bulmacada mantığı kavramanız için gereken ipucu eksik (oyuncak ayı veriyoruz ama niye?)

7



Son Karar

Eğer başta Machinarium olmak üzere Amanita Design oyunlarını seven bir oyuncuysanız Boxville'i sevmeme şansınız yok. Kısa süren ama bulmaca dengesi ve sevimli karakterleriyle kendini oldukça sevdiren bir macera oyunu bu.

TÜR: Point and Click Macera | **YAPIM / DAĞITIM**: Triomatica | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (25 TL)



UZUN YILLAR SONRA BİLE UNUTULMAYACAK BİR PİRUS ZAFERİ ÖYKÜSÜ

A PLAGUE TALE REQUIEM

YAZAN: **İHSAN CAN ASMAN**

Bırakın giriş paragrafını yazabilmeyi, en az bir saattir incelemenin alt başlığı ne olsun diye düşünüyorum ciddi ciddi. Takdir edersiniz ki her işte olduğu gibi bazen inceleme yazarken de başlangıcı yapmak ciddi anlamda zorlayıcı olabiliyor; ama beni bilhassa duygusal anlamda sağlam etkilemiş bir yapımda bu girizgâhı yapmak çok daha da çetrefilli. Hem alt başlık hem de girizgâh için neler geçmedi ki aklımdan: İnsanlığa binlerce yıldır felaketler getirmiş irrasyonel korkular, senelerce kaçmayı başardıktan sonra, tam da bu oyunu oynayacakken beni bulan korona ve içinde bulunduğumuz salgın süreci, arkadaşlık/kardeşliğin ve genel anlamda insan dayanışmasının akıl almaz gücü vs. Ama açıkçası her düşündüğüm şey, oyunun uyandırdığı bir başka güçlü duyguyu yahut kavramı dışlar gibiydi. Fena bir tıkanıklık yaşarken, son çare olarak gittim oyunun müziklerinden *The Rage Within*'i dinlemeye başladım. Ve böylece hem alt başlık hem de giriş yazısı kendiliğinden ortaya çıkmış oldu. Bu oyunun bana hissettirdiklerini en geniş şekilde verecek tanım sanırım bu: Pirus zaferi, yani muazzam kayıplara rağmen zafer. Öte yandan, nasıl girişirsem girişeyim anladım ki bu yazı oyunun güzelliği yanında her türlü sönük kalacak; başladım gelişigüzel yazmaya.

Önce şunu net şekilde belirteyim: İlk oyunu da gayet severek oynamıştım ama bir iki özgün detay dışında hiç de öyle yıllara meydan okuyacak bir klasik olduğunu düşünmemiştim. Daha ziyade 8'lik, hit bir oyun olarak görüp "Oh ne güzel vakit geçirdik" diyerek paketlemiştim. Burada durum bambaşka. Asobo Studio adeta kendini aşmış. Oynanış olarak ilk oyundaki formülü başarıyla genişletmiş, hatta resmen oyunun genelinde, başta grafikler olmak üzere pek çok açıdan bir AAA prodüksiyon kalitesi yakalamayı başarmış. Ama bence en önemlisi, birçok kişi "Yaa önceki oyun gayet güzel bir şekilde sonlanmıştı, şimdi nasıl bir şey anlatacaklar ki?" diye haklı şekilde meraklanırken, ilkinden çok daha karanlık, çok daha ilgi çekici ve çok daha epik bir hikâye anlatmayı başarmışlar. Ha oyun olarak elbette ki kusurları var; ama *VtM: Bloodlines* gibi bir kültün bile zilyon tane sorunu vardı. İki yapımı kıyaslamıyorum bu arada, sadece "her güzelin bir kusuru vardır"ı vurgulamaya çalışıyorum. *Elden Ring, Horizon: FW, GoW: Ragnarök* gibi oyunların arzı endam ettiği bir yılda, korkarım ki bu güzellik biraz daha geri planda kalacak ama olsun, başlayayım ben anlatmaya.

HUGO VE AMICIA'NIN BİTMEK BİLMEYEN SÜRGÜNÜ

İlk oyun hatırlayacağınız üzere gayet mutlu bir sonla bitmişti. Hugo ve Amicia, bir noktada yanlarına simyacı çırağı Lucas'ı da alarak hem kendilerini kovalayan Engizisyondan paçayı kurtarmış, hem Hugo'nun hastalığını çözme konusunda önemli ilerlemeler kaydetmiş hem de annelerine kavuşmuşlardı. Bu arada hatırlayacağınız gibi ilk oyunun arka planında sadece Kara Veba değil, İngiltere ve Fransa arasında süregelen Yüzyıl

DUBLAJINIZI NASIL ALIRDINIZ?

Bildiğiniz gibi oyun hem Fransa'da geçiyor hem de Fransız geliştiriciler tarafından geliştirilmiş. Amicia ve Hugo'daki gıcık Fransız aksanını da eklediğinizde, ben oyunu bir süre sonra Fransızca dilinde dinleyerek oynamaya başladım. Ha ben Fransızca bildiğimden performanslardan da ayrıca etkilendim (Cécile Gatto sağ olsun) ama bilmiyorsanız da Fransızca dublaj ve İngilizce altyazıyla oynamanızı öneririm kesinlikle. Aynı şeyi çoğu Japon oyununda, animede falan yapmıyor muyuz zaten?

Savaşları da vardı. Bu oyunda ise savaştan görece uzakta, güneyde Provence bölgesindeler. İki oyun arasındaki altı ay boyunca görece sakin ve mutlu bir hayat süren grup, Amicia ve Hugo'nun oyun oynarken bir haydut takımına denk gelmesiyle tekrar yollara düşer ve Macula denen laneti tedavi edebileceğine inandıkları kadim bir simyacı topluluğu olan Order'a sığınırlar. Kısa süre sonra Order'ın da Hugo'ya çare olamayacağını anlayan Amicia, çareyi Hugo'nun rüyalarında gördüğü gizemli bir adayı aramakta bulur. Hugo'nun şifası muhtemelen oradadır.

Açıkçası oyunun ilk oyuna göre daha uzun olacağı söylendiğinde biraz şüpheyle yaklaşmıştım. Çünkü ilk oyunun sonlarına doğru fareler bana çok gelmişti, artık bitsin bu çile moduna girmiştim. Şimdi 10-11 saatlik ilk oyunun üzerine 18-22 saat arası ne sunabileceklerdi, hikâye sakız gibi uzayacak mıydı, oynanış tekrarlamayacak mıydı, haliyle merak ediyordum. Bu sayfalarda göreceğiniz çeşitli ekran görüntülerinin müjdelediği üzere, oyundaki inanılmaz mekân çeşitliliği bu uzayan süreyi sırtlayacak unsurlardan biri olmuş kesinlikle. Güney tarafına inmek, yani Akdeniz havası kesinlikle yaramış. Hugo'yu bir an önce iyileştirme arzusuyla oradan oraya savrulmalar, onları olmasa da biz oynayanları mutlu edecek düzeyde olmuş: Provence'ın geniş düzlükleri, bir noktada ulaştığımız Hugo'nun adası, gemi yolculukları ve daha nice değişik mekân derken, gerçekten de ilk oyunun çok daha üstünde bir yolculuk deneyimi yaşıyoruz. Üstelik bir kere gündüz (ve faresiz) gördüğümüz lavanta dolu bir sokağın, bir süre sonra fareler tarafından cehenneme çevrilişini görmek ayrı bir baş döndürücü etki yaratıyor.

Eh tabii bu kadar farklı yere yolculuk yaparken bambaşka karakterlerle de tanışıyoruz. Bu yan karakterler hem anlatılan hikâyeyi besliyor hem de oynanışı önceki oyunda olmayan birtakım yeniliklerle daha da çeşitlendiriyor. Mesela bir karakterimiz komut vermeniz durumunda düşmanlara pata küte dalabilirken, bir başkası merceğini kullanarak sağı solu yakabiliyor ya da yakınlardaki bir ateşten ışık alarak farelere karşı etkili koruma sağlayabiliyor. Ama şöyle ki bunlar hikâyenin ilerleyişine göre bazen oluyor bazen olmuyorlar. Örneğin bir an ya-





Yeni bir macera yeni arkadaşlar...



nınızda Hugo'yla takılırken, bir sonraki bölümde Lucas yahut yeni yancılardan biri yanınızda olabiliyor. Bazen daha kalabalık takıldığınız oluyor. Bu çeşitlilik bile başlı başına bir ferahlık katmış bence.

Bu arada oyunda karakter gelişimi açısından da yepyeni şeyler oluyor. Önceki oyunun adındaki Innocence'a uygun şekilde hem Amicia hem Hugo daha saftirik tiplerken artık daha kolay kendini kaybeden, daha kana susamış portreler çizen ve tüm bu baş döndürücü değişimin yarattığı etik sorunlarla boğuşan bir abla-kardeş oynuyor/seyrediyoruz. Oyun bu yolla hem bünyesindeki nihilist damarı daha görünür hale getiriyor hem de durmaksızın travmatik olaylara maruz kalan de Rune kardeşleri daha sahici kılıyor.



NE EKERSEN, ONU BİÇERSİN

Gene oynanış demişken, girişte çıtlattığım üzere formül aşağı yukarı aynı ama geliştirilmiş durumda. Bu yancıların sağladığı ufak tefek yenilikler dışında, simyacılık tarafında da bir iki yeni şey var (katranı sigarada sevmeyiz ama burada hayat kurtarıyor). Sonra tanıtım videolarında sıkça gördüğümüz crossbow da Amicia'yı eskisine göre daha ölümcül yapan bir silah. Gene crossbow kullanarak kimi bulmacaları çözebiliyoruz ama nasıl olduğunu keşfetmek size kalsın. Bulmacalar tabii önceki oyundaki gibi, öyle inanılmaz zorlayıcı şeyler beklemeyin. Hatta bulmacalar genelde o kadar kolay ki bu anlarda yürüme simülasyonu oynuyor gibi hissediyorsunuz. Ama işte oyunun anlatı tarafı o kadar güçlü ki insan pek de şikâyet edemiyor öte yandan.

Bu irili ufaklı yeni silah, simya seçeneklerinin yanı sıra oyun alanımız da genel anlamda ilk oyuna göre daha geniş. Ve bu genişlik boşa değil, artık düşman dolu bir haritayı geçerken uygulayabileceğiniz birden fazla strateji ve yol mevcut, oyun size kısmi bir serbestlik tanımış diyebilirim. Ama tabii ki kapsamını çok abartmamak lazım. Bu kısmi serbestlik muhabbeti kendisini karakter gelişiminde de gösteriyor. Şöyle ki, oyunda iki kollu bir gelişim mantığı var: İlki bayağı ekipmanınızı geliştirme üzerine kuruluyken diğeri ise oynayış şeklinize göre kimi yeteneklerin kilidinin açılması. Örneğin fazla gizlilik odaklı hareket ederseniz bu türden yetenekler kazanırken, agresif bir yaklaşım izlemeniz durumunda daha dövüş ve çatışma odaklı yetenekleri açıyorsunuz. Benim gibi ortaya karışık takılırsanız da bir oradan bir buradan yetenek açmaya başlıyorsunuz. Komple tüm bu dokunuşlar oynanışı epey dinamik hale getirmiş bence.

Bir diğer sevdiğim ve oyunun epikleştiği hususlardan biri de önceki oyunda olmayan kovalamaca sahneleri. Genelde birilerinden ya da farelerden kaçtığımız bu sahnelerde gerçekten oyun tüm ihtişamını sergiliyor. Koca koca şehirler arkanızda on binlerce fare tarafından un ufak edilirken koşturmak ama bir yandan da bu dehşet yıkımı seyre dalmak, gerçekten yazıyla size kolay kolay aktarabileceğim bir şey değil, kendiniz deneyimlemeniz lazım. Gene birkaç yerde araç üzerinde silah kullanma sekansları da var, bunlar da gayet olmuşlar. Tabii ki bahsettiğim epikleşmenin en büyük sebebi oyunun dillere destan görselliği. Cidden uzun zamandır gördüğüm en sağlam grafikleri sundu bana A Plague Tale: Requiem. Şimdi hızlıca kontrol ettim, Steam'de 200'e yakın ekran görüntüsü almışım ama inanın bir bu kadar daha alabilirdim. *(2959 ekran görüntülü God of War: Ragnarök klasörümle göz göze geldik bunu okurken -Can)* Bu muazzam görselliğin yanı sıra oyundaki seslendirmeler de (özellikle Fransızcaları) çok iyi. Bilhassa Hugo'yu seslendiren Cécile Gatto ablamızı yürekten kutluyorum, sayesinde ekran başında bayağı bir soğan doğradık hamdolsun. Son olarak müziklere de bir parantez açmak istiyorum. Olivier Derivière kendini iyice aşmaya başladı bence. Zaten daha önceden incelediğim *Vampyr* ve *The Council* gibi sağlam yapımlarda da imzası vardı. İlk oyun da kendisine emanetti. Gene harika iş çıkarmış valla. Belki abartılı bulanlar çıkacaktır ama kendisi benim için *Mark Morgan* ya da *Jesper Kyd* gibi baba isimlerle aynı ligde artık.



Eh, tüm bu saydığım hususlar ayrı ayrı anlatıyı zenginleştiren şeyler zaten ve oyunun öyküsü de gerçekten akıp gidiyor. Yanlış anlamayın, ilk oyununki de güzeldi ama artık bu daha karanlık diye mi, nihilist damarından mı, neden bilmiyorum çok ama çok sevdim ben bu hikâyeyi. Üstelik önceden de dediğim gibi, böyle ilkinin









« Bu sefer oyun çok daha karanlık

aksine katıksız bir yolculuk hikâyesi bu (bu yüzden de sevmiş olabilirim?). Üstelik karşılaştığımız yeni karakterler, yeni mekânlar ve tüm bunların göbeğinde daha da derinleşen Hugo-Amicia ilişkisi, bu yolculuğu çok daha uzun soluklu yapıyor. Oyunu bitirdiğimde cidden "Ne maceraydı be!" mırıltılarıyla ekran başından ayrıldım. Muhtemelen şimdilik biraz sindirip, başarımlar ve NG+ gömmek için, birkaç vakte kadar tekrar Amicia ve Hugo'yla buluşacağım. Hem bir de sağlam kafayla, koronasız oynamış olayım şu oyunu.

PC'DE DUALSENSE DESTEĞİ

Evet tıpkı Spider-Man'de olduğu gibi Requiem'de de bilgisayarımızda Dualsense'in tüm nimetlerinden faydalanabiliyoruz. Açıkçası Spider-Man'de bunu bekliyor insan ama bu oyunda görmek hoş bir sürpriz oldu doğrusu. Bir tek SM'de olduğu gibi burada da kolu PC'ye kabloyla bağlamanız gerekiyor. Gene QTE'lerde Xbox kontrolcü tuşlarının simgeleri değil de direkt PS simgeleri çıkması da büyük rahatlık.

KRALIN DÜŞÜŞÜ

Oyunun elbette açık verdiği yerler de var. Mesela yeni silahlar, eklentiler iyi hoş ama üzerinize bir sürü düşman geldiğinde silah değiştirip düşman alt etmek işkence haline gelebiliyor. Çünkü tıpkı ilk oyundaki gibi bazı düşmanlar zırhsız oluyor, direkt kafaya taş atıp etkisiz hale getirebiliyoruz; ama bazı özel düşman tipleri için spesifik silah/araç-gereç kullanmak gerekebiliyor. Neyse ki bu kısımlar oyunda birkaç defayı geçmiyor. Ama ilk oyunun sonlarına doğru da böyle hem okçularla hem de kılıçlı tiplerle uğraştığımız gereksiz bir kısım vardı, niye aynı hatayı tekrarlamışlar pek anlamadım. Yine Amicia gibi ufak tefek bir kızın, sapanla onlarca zırhlı askeri patır patır indirmesi epey rahatsız edici. Oyunun başlarında böyle bir yer var aman Allah'ım, düşman başına! Hani bu sefer crossbow, yeni karakterlerin olaya müdahil olması gibi yenilikler varken niye sapanla böyle bir zorlamacaya girmişler, üzüldüm. Son bir husus olarak bazı düşman askerlerinde hep aynı skin kullanılmış olması bir tık can sıkıcı. Hani asker zırhlı olunca sorun değil de surat açık olunca fazla sırıtıyor. Ama bunlar hep minik şeyler, o yüzden nazarlık niyetine yaklaşabiliriz sanırım.

İncelemeyi bitirmeden önce, son bir mühim konu daha var malum: Oyunun performansı. Açıkçası ben 1080p'de, high ayarlarda ve %95 resolution scale şeklinde 25-35 fps aldım (kapalı ortamlarda daha bile fazla). Oyun görece ağır ilerlediğinden ortalama 30 fps bana yetti de arttı. Ama tabii ben beş yıllık GTX 1060'ımla bunları söylüyorum. Piyasadaki en pahalı kartları satın alıp da düşük performans aldığına dair hezeyanlarda bulunan onlarca yoruma denk geldim. Ama ekranda onlarca şey olurken, hani mesela fareler koskoca şehirleri dümdüz ederken büyük düşüşlerin olmaması, oyunda bir iki kere dışında buga denk gelmemem ve oyunun bir kez bile çökmemesi güzel şeyler. Zaten oyunun Game Pass'te oynanabiliyor olması bu konuda çok kişiyi mağdur etmez diye düşünüyorum. Zira performanstan memnun kalmayan, gelecek yeni yamalar için biraz daha beklemeyi tercih edebilir. Ama ben dediğim gibi genel anlamda memnun kaldım.

Özetle beklediğimin çok çok ötesinde bir oyun buldum arkadaşlar. Özellikle The Game Awards oylamalarının yapılmaya başlandığı şu günlerde, bu oyunun birçok dalda ödül kapması gerektiğini düşünüyorum (hatta vakit kaybetmeden lobi faaliyetlerine başlayayım). Game Pass'te olmasına rağmen, herkesin kütüphanesinde bulunması gereken bir oyun olduğuna inanıyorum naçizane.

TÜR: Aksiyon/Macera | **YAPIM:** Asobo Studio | **DAĞITIM:** Focus Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 550₺ (Steam), 799₺ (PSN), 775₺ (XBL, Game Pass'e dahil) | **YAŞ SINIRI:** 18+



- **Oyunun adına yakışır karanlık ve nihilist hikâye**
- **Karakter gelişimi ve yeni yancılar**
- **Muhteşem grafikler**
- **Birinci sınıf seslendirmeler, müzikler, kısacası işitsel her şey**
- **Oynanışı ileriye taşıyan yeni dokunuşlar**
- **Masalsı mekân çeşitliliği**
- **Dualsense desteği**

—

- **Kalabalık karşılaşmalar iyi işlemiyor**
- **Kimi sistemlerde performans sorunları**
- **Bir iki ufak tefek bug**

9



Son Karar

Güzel olacağı belliydi ama bu kadarını beklemiyordum.



ALIENS: FIRETEAM ELITE PATHOGEN EXPANSION

"Abi bunun beyazı var mı?" diyenlere

ONUR KAYA

Kendine çok ufak ve çok sadık bir oyuncu kitlesi edinmiş olan *Fireteam Elite*, hâlâ aldığı ücretsiz güncellemelerle beni şaşırtan bir oyun. "Podcast ve müzik dinlerken elim boş kalmasın" oyunu olarak gördüğüm ve bu zihniyet ile ara sıra oynadığım yapım çıktığı dönemden bu yana "hayat kalitesi artırıcı" yamalarla çevirip çevirip baştan oynayanları mutlu edecek bir kılıfa girmeyi başardı. Lakin içeriği her zaman için çok kısır, görevleri çok tekrar eden yapıdaydı. Dolayısıyla Aliens sevdalısı bir kesim haricinde alıcısı olmadı, oyuncu sayısı gittikçe düştü. Kavuştuğu Crossplay desteği bile onlarca dakikaya uzayabilen eşleşme beklemelerini çok kısaltamadı. Oyun Game Pass'e gelmese muhtemelen hiç faydası olmayacaktı hatta.

Cold Fire Studios da oyununa inancını yitirmez bir tavırla dünyanın geri kalanı hayatına *Fireteam Elite* olmadan devam etmeye bile karar vermişken oyunu hâlâ çok seven ve yeni içerik görse koşa koşa gelecek sadık kitleyi geri çekmek adına *Pathogen Expansion* ile karşımıza çıkmış. Ha "Peki oyunun pek çok sorununu çözen veya en azından hatırı sayılır içerik ekleyen bir eklenti olmuş mu?" derseniz, cevabım "Evet" olamayacak.

Öncelikle paketin isminde "Expansion" olmasına hiç mutlu olmayın arkadaşlar. Zira bu kelime koca koca genişleme paketlerinin çıktığı o eski güzel günlere geri dönüşümüzü simgelemiyor. Elimizdeki yine mini minnacık bir DLC. Bir buçuk, hadi taş çatlasın iki saatte paketleyip kenara koyacağınız, 3 görevden oluşan, "Promise of A Flower" adında yeni bir Campaign ekliyor oyuna. LV-895 gezegeninde evrimleşen ve standart Xenomorph'ları avlamaya başlayan beyaz Xenomorph'larla cebelleşiyorsunuz. Ana oyundan aşina olduğumuz sağlam mekân tasarımları ve otantik sesler, kısıtlı bütçeyle mümkün olan en iyi sunumu Promise of A Flower'da da yaratıyor.

Ana oyunun sonrasını konu aldığı için *Fireteam Elite*'i bitirmeden erişemeyeceğiniz PoaF, "Sen angarya işle uğraş, arkadan milyon yaratık gelip poponu tırmalasın" görev tasarımına yeni bir soluk getirmiyor. Aynı tas aynı hamam. Eklediği hoş tek bir şey var, o da *Fireteam Elite*'in ilk ve tek bölüm sonu canavarı. Cold Iron paketin sonunda, "Alien Queen ile dövüşemedik diye üzülmüştünüz, alın dövüşün keratalar" diyerek karşımıza bir kurşun süngeri beyaz kraliçe çıkarıyor. Mekaniksel açıdan yaratıcı, standart zorlukta da insanı taktik yapmaya zorlayan bir düşman olduğu söylenemez. Bir takla bin takla yancı sürüsüne yakalanmamaya çalışarak kurşunlarınızla ne kadar delinmek arzu ederse o kadar delip geçiyorsunuz kendisini.

Tabii paketin tek marifeti yeni bölümler eklemek değil ama eklediği diğer şeyler de üzerine detaylıca konuşmaya değecek şeyler değil. Dört yeni silah, yeni kozmetik seçenekleri ve oyundaki 7 karakter sınıfının her biri için birer yeni Perk. Bitti gitti yani, bu kadar. Oyunun şu noktada ihtiyacı olan esas şey daha fazla içerikti elbette ve *Pathogen Expansion* da bu ihtiyacı karşılıyor ucundan azıcık. Güncel fiyatlar üzerinden konuşursak 300 TL olan ana oyunun dörtte biri kadar bir içeriği 150 TL'den sattıkları için fiyat/performans oranı berbat PE'nin. Ana oyuna bayılanlardan değilseniz, görev tasarımının üzerine hiçbir şey koymadığı için aynından biraz daha fazla bir içerik parçasına saati 100 TL ücret ödüyorsunuz yani. Kesinlikle tavsiye edemiyorum. Ayrıca kaymağı Co-op yenen, çıkalı bir sene olmuş bir oyuna hâlâ ne sesli ne yazılı iletişim olanağı eklenmemesine de "Yuh" diyebiliyorum.



TÜR: Co-Op Aksiyon | **YAPIM:** Cold Fire Studios | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 150₺ (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+



- Statik görsellik yine harika, ses efektleri güzel



- İçerik fiyata kıyasla çok az
- Yeni düşman tipleri ahım şahım değil
- Oyunda hala ne sesli ne yazılı iletişim yok!

4



Son Karar

Ya vallahi bak, dopdolu bir Cuphead DLC'si 15 TL iken Pathogen'e falan ne gerek var?





RESIDENT EVIL RE:VERSE

Kısa ömürlü basit bir eğlence...

ANTON SEMCHENKO

Oldum olası çok oyunculu Resident Evil fikrine karşı çıkarım. Orijinal üçlemeyle büyümüş birisi olduğumdan benim için serinin özü tek başına hayatta kalmaya çalışmak olmuştur. Seriye co-op bile pek yakışmıyor bence. Bu yüzden *RE:Verse*'ten hiç umutlu değildim. İkinci bir Umbrella Corps vakası olmasını bekliyordum. Yazının gidişatından da anlayabileceğiniz gibi hiç de öyle olmadı. Sınırlı içeriğine rağmen oyunda geçirdiğim 5-6 saat boyunca çok eğlendim.

Sınırlı derken abartmıyorum. Bütün oyun oynanabilir 6 karakter, 5 canavar ve 2 harita ve 1 adet Deathmatch modundan ibaret. Yarım saatte her şeyi görmüş, bir saatte de 12 başarımdan 9'unu almış oluyorsunuz. Ama geliştiriciler bu sınırlı içeriği güzel değerlendirmişler. Mekanikler eğlenceli ve oyun genel olarak oldukça cilalı.

Oyuna başlamadan önce farklı silahları ve yetenekleri olan altı karakterden birisini seçiyoruz. Ana silahımızın mermisi sınırlı ve cephanemiz bittikçe çevreden toplayabiliyoruz. Tabii oyun oldukça hızlı olduğu için genellikle cephanemiz bitmeden ölmüş oluyoruz. Silahların yanı sıra her karakterin ikişer yeteneği var. Kimisi bomba atarken kimisi can basabiliyor veya yere mayın bırakabiliyor. Yetenekler ve silahlar sayesinde her karakter oldukça farklı oynanışa sahip.

Nemesis vs. John Baker

Buraya kadar değişik bir şey yok. Muhtemelen herhangi bir multiplayer oyununda görebileceğiniz sıradan şeyler. *RE:Verse*'ün farkı bir karakter ölünce ortaya çıkıyor. Öldükten sonra 5 caanvardan birisine düşüyorsunuz. Aynı karakterler gibi canavarların da farklı yetenekleri var. John Baker kocaman masasıyla geniş bir alana vururken Nemesis milletin kafasına füze sıkıyor mesela.

Oyunun ilerleyen dakikalarında Nemesis, Tyrant ve Super Tyrant'ın epik kapışmalarına şahit olmanız mümkün olabiliyor. Ki bana sorarsanız en eğlenceli kısmı öldükten sonra Nemesis olup katilinizi kovalamak olmuş. Benzer şekilde insan halimizle Super Tyrant'ın üstesinden gelmek oldukça tatmin edici bir duygu.

RE:Verse'te başarılı bir temel döngü var anlayacağınız. Ancak az önce de söylediğim gibi sınırlı içerik yüzünden oyunu tavsiye etmem mümkün değil. Geliştiriciler ileriki zamanda birkaç yeni karakter, bir iki canavar ve bir harita ekleme sözü vermişler. Ama öyle tahmin ediyorum ki bunlar oyunun başarısına ve kazancına bağlı. Yani siz çok umutlanmayın. Zaten söz verdikleri içerikler bile çok az.

Arkadaşlarınızla oynamak isterseniz özel bir oda kurup oynayabilirsiniz fakat davet olmadan yanınıza rastgele oyuncu bağlanamıyor. Üstelik bu özel odalar için sunucu da açamıyorsunuz. Oyunun sunucuları kapatıldığında (ki bir yıl dayanırlarsa yine iyi) bu halini oynamanız bile mümkün olmayacak.

Kısaca *Resident Evil Village* almışsanız ve *RE:Verse* kütüphanenizde varsa bir an önce girip oynayın. Muhtemelen eğlenceli birkaç saat geçireceksiniz. Ama kesinlikle para verip satın almayın ve oyun içinde harcama yapmayın. Tahminimce bir yıla kalmaz paranız çöp olacaktır.

TÜR: TPS/Multiplayer | **YAPIM/DAĞITIM:** CAPCOM | **DİJİTAL İNDİRME:** 269 ₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 17



- Eğlenceli oyun döngüsü
- Çok iyi optimizasyon
- Super Tyrant vs. Nemesis vs John Baker kapışmaları
- Hızlı oynanış

−

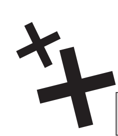
- İçerik yok denecek kadar az
- Arkadaşlarla aynı oyuna giremiyoruz
- Lan üzerinden oynamak ya da kendi sunucumuzu kurmak mümkün değil
- Bir yıla kalmaz kapanır

6



Son Karar

Kütüphanenizde duruyorsa bir an önce oynayın. Birkaç saat eğlendirecektir. Ama para verip almaya değecek bir şey yok.





RESIDENT EVIL VILLAGE WINTERS' EXPANSION

Uzun Abla Güzin Abla'ya karşı...

ONUR KAYA

Resident Evil 7, cevapsız kalan soruları, ucu açık hikâye uzantılarıyla en başından eklentilerle tamamlanması planlandığı belli bir oyundu. *Village* ise, en sondaki ufak bir göz kırpış haricinde başladığı hikâyeyi kendi içinde tatmin edici bir sona ulaştırıyordu. *Village* çok sevilince CAPCOM fanlara daha fazlasını vermek zorunda hissetti kendini ki kırkı çıkmadan ek paketi çıkan Resi 7'nin aksine, 1,5 sene sonra ilk defa bir eklenti görüyoruz *Resident Evil: Village* için. *Winters' Expansion*, *Resident Evil: Village*'ı üç koldan genişleten bir paket.

Öncelikle ana oyunu üçüncü şahıs kamerasından da oynama olanağı sağlıyor. Bu seçeneğin, suratı inatla (lakin ancak süper kahraman maskelerinin gizlediği oranda) gizlenen Ethan'ın gül cemalini nihayet gözler önüne sereceğini düşünebilirsiniz ancak avucunuzu yalarsınız. Üçüncü kamera açısından oyuna girip Ethan'ın suratına bakmaya çalıştığınızda aptal sarışın karakterimiz de inatla suratını çeviriyor. Ayrıca bu kamera modu oyunun atmosferini de biraz bozuyor; birinci şahıs kamerasında ürkütücü olan kısımlar üçüncü kişide o kadar kişisel ve insanı boğan bir hava veremiyor. Kesinlikle parayla satılacak bir ekleme teşkil etmiyor.

Paketin ikinci faydası, Mercenaries moduna iki yeni harita ve üç yeni oynanabilir karakter eklemek. Artık Mercenaries modunda sadece Ethan ile değil, Chris Redfield, Lady Dimitrescu ve Heisenberg ile de oynayabiliyoruz. Chris özel tim tabancası ve taarruz tüfeğiyle, arada yumruk dirsek girişerek de olsa ortalığı dağıtmaya bayılıyor. Heisenberg ve Lady Dimitrescu çeşit çeşit ilginç becerileriyle yakın dövüş odaklı karakterler ve onlarla oynayabilmek için yeni eklenen 2 haritada S Rank almanız gerekiyor. Bunlar kulağa güzel geliyor olsa gerek ancak Mercenaries modunun, oynanabilir karakterlerle tatlanamayacak kadar lezzetsiz olduğunu ve yeni 2 haritanın da yeni falan olmadığını göz önünde bulundurunca, *Winters' Expansion*'ın bu tarafta da karavana attığını söylemek gerek. Haritalar ve skor sistemi bu kadar bayıkken Tall Lady ile oynamak hiç kulağa geldiği kadar güzel olmayacak emin olun.

Elbette şu an bu incelemeyi okuyorsanız umurunuzda olan nokta, oyunun senaryosunu devam ettiren *Shadows of Rose* eklentisi olmalı diye düşünüyorum. Nihayetinde kimse oyunu bedava güncellemeyle de eklenebilecek kadar basit bir üçüncü kişi kamerasıyla oynamak için avizelere tırmanmıyordu. Mercenaries modunda zevkten dört köşe olan, "İki harita daha ekleseler de keyfimize baksak" diye iç çeken hiçbir kimse de olmadı çevremde. Herkesin umursadığı, Ethan'ın kızı Rose ile oynadığımız senaryo eklentisiydi ki zaten CAPCOM diğer bonusları sırf paket daha dolu gözüksün diye eklemiş bence *Winters' Expansion*'a. Bugün burada ayan beyan *Shadows of Rose* için toplanmış bulunmaktayız ve…

Küfün Merkezine Yolculuk

…Ve paket cidden eh meh. En başta Village'ın sonunu hatırlayanlar, oyunun merak uyandırıcı bir şekilde bittiğini de anımsayacaktır. Eğer mevzunun oradan devam etmesini bekliyorsanız, avucunu-









zu yalarsınız; *Shadows of Rose*, *Village*'ın kapanış sahnesinden kısa bir süre öncesinde geçiyor. Güçleri yüzünden toplum tarafından dışlanmış bir Rose Winters'ın, onlardan kurtulmak ve nihayet normal bir yaşam sürebilmek adına Megamycete'in bilincine girmesini ve oyunu "Resident Evil Within" haline getirmesi söz konusu. Burada da kendisine duvarlarda beliren yazılar aracılığıyla yardım eden kimliği belirsiz bir varlığa ek olarak yoluna taş koşan birçok başkası ile de karşılaşıyor. Bunlar kimdir, nedir, ilerleyen saatlerde ortaya çıkıyor.

Bu arada gerçekten de DLC, Resident Evil evreni içerisindeki ufak bir *The Evil Within* gerçekliği adeta; hikâyede kriptik, anlam veremediğimiz olaylar oluyor, mekânlar esrarengiz şekillerde değişiyor, Rose olanlara babasını ve Sebastian Castellanos'u andıran tepkiler veriyor… Zombilerle araya mesafe koydu koyalı en alakasız korku konseptlerini bile hacılayıp RE evreni bünyesinde güzelce yoğurmaya alışan CAPCOM bu sefer de fena iş çıkarmamış. *Shadows of Rose*, ana oyunun kapanışından sonrasını anlatmamasına duyacağınız hayal kırıklığını bir kenara koyduğunuzda başarılı bir anlatıya sahip. Ancak bir yandan da saykedelik konseptin ana oyundaki mekânları tekrar kullanabilmek için bir bahane olarak seçildiği belli, çünkü yapılan tam olarak bu; Megamycete'in içinde bambaşka maceralar yaşayacağınızı düşünüyorduysanız tekrar düşünün. Hafızam beni yanıltmıyorsa DLC'de *Shadows of Rose* için özel olarak tasarlanmış tek bir mekân yok.

Rose'un güçleri de oynanışı arşa çıkaran cinsten değil. Etrafta son iki oyunda başımıza bela olan mutajenik küfün oluşturduğu engeller bulunuyor. Oyunun son dakikalarına kadar güçlerimizin tek yaptığı bunları ortadan kaldırmak ve düşmanları yavaşlatmak. Silah olarak da düz tabanca, pompalı ve bomba dışında bir şey kullanmıyoruz. Yani DLC ana oyuna 1 şey ekliyorsa 3 şey çıkarıyor, yetmiyormuş gibi zaten ana oyun süresince bol tekrar arşınlamış olacağınız Dimitrescu Şatosu gibi kimi mekanları bir kere dolaştırıyor oyuncuya.

Winters' Expansion insana "1,5 senede yapa yapa bunu mu yaptınız?" diye sordurtan bir eklenti demeti. *Resident Evil 7*'nin "Not A Hero" ve "End of Zoe" eklentilerinin *Shadows of Rose*'u araya alıp dövecek kalitede olmasından mı dem vurayım, Banned Footage'daki çok daha "Arcade" oyun modlarının Mercenaries'i rezil edeceğini mi söyleyeyim? Hayır, hepsini geçtim *Shadows of Rose* suna suna 2.5-3 saatlik bir oynanış süresi sunuyor ve *Winter's Expansion* ana oyunun yarı fiyatına satılıyor. Ben ana oyunu kırk saat oynamışım, *Winter' Expansion*'ı 6 saat oynadım. Fiyat adil mi değil mi siz karar verin artık.



- **Hikâye güzel ve insanı duygulandırdığı birkaç an var**

–

- **Shadows of Rose dışındaki her bonus aşırı gereksiz**
- **Shadows of Rose içeriği kısa ve ana oyundaki mekânları kullanıyor**
- **Fiyatını hiçbir şekilde karşılamıyor**
- **Ethan'ın suratını saklama çabası hem beyhude hem de kabak tadı veriyor artık**

5



Son Karar

Ethan'ın kızıyla çok tanışmak isterseniz indirimde göz atabilirsiniz ama sakın ha tam fiyattan almayın.

WIN PS4 PS5 ONE XIS



Sancaklar toplanacak, kılıçlar çekilecek, naralar atılacak…

Şafakta harp var!

Yazan: Cankut Canlı

Mount & Blade II Bannerlord

M*ount & Blade* serisi çocukluğumda en çok oynadığım oyunlardan olabilir. Bütün oyunlarını ve ek paketlerini yüzlerce saat oynamışımdır. Modlarından hiç bahsetmiyorum bile. Ancak zaman ilerledikçe oyun teknolojileri gelişti. *Mount & Blade* ise olduğu yerde kaldı ve yaşlandı. Ta ki *Bannerlord* duyuruluncaya kadar.

2012 yılında yapım aşamasında olduğu duyurulduğunda *Mount & Blade* hayranları büyük bir heyecan dalgasına kapıldı ama çok erken aşamada olan oyunun çıkış tarihi yakın olacağa benzemiyordu. 2016'ya kadar Taleworlds'den yılda birkaç yapımcı günlüğü dışında pek bir ses çıkmadı. Genel oyuncu kitlesindeki hype ölse de hâlâ oyunu bekleyen hayran kitlesi umudunu yitirmemişti. Öyle ki sabırsızlıkla geçen yıllar oyuncular arasında "Bannerlord when?" esprisini doğurdu. Mount & Blade ile ilgili her sosyal medya platformunda bu soruyu görmek mümkündü. Ancak Taleworlds kendini bu sabırsızlığa ve heyecan dalgasına kaptırmamayı başardı. Oyunun ne zaman çıkacağı onların kafasında belliydi: Hazır olduğu zaman.

Gerçi sonra hazır olana kadar beklememiz gerekmedi, 2020'de kapılarını Erken Erişim'e açtı oyun. Daha bitmemiş olmasına rağmen oyuncuların ilgisi oldukça büyüktü. Ve şimdi de 10 yıllık bekleyişin sonunda 25 Ekim 2022 itibariyle resmî çıkışını gerçekleştirdi. Peki Bannerlord serinin önceki oyunlarının üzerine neler koymuş, iki yıl önceki Bannerlord ile şimdi karşımızda olan oyun arasında ne gibi farklar var acaba?

Savaş grubundan Sancakbeyliğine...

Serinin eski oyunlarıyla kıyaslandığında oyun grafiksel açıdan çok iyi görünüyor. Karakter ve zırh tasarımları oldukça güzel ama asıl olay manzaralarda. Şehirler muazzam görünüyor ve köylüler şehirlere enerjik bir hava katıyor. Savaş haritaları da şehirler kadar güzel ve detaylı. İster köy olsun ister çöl, oyunun grafikleri ve haritaların detayları göz kamaştırıcı. Tek sıkıntı bu harika şehirleri gezmek için oyun size fazla sebep vermiyor.

Seferinize başlarken ilk önce kendi karakterinizi oluşturuyorsunuz. Burada değişen bir şey yok, sıkça gördüğümüz karakter oluşturma ekranlarından bir tanesi. Karakter oluştururken asıl önemli olan şey oluşturduğunuz karakterin kültürü ve geçmişi.



Fotoğraf moduyla havalı kareler yakalamak bayağı kolay.

MULTIPLAYER

İyi haber: *Bannerlord*'un multiplayer modu var! Kötü haber: Multiplayerın tek kişilik moduyla pek bir alakası yok. Bir oyuna katılıyorsunuz ve önceden hazırlanmış asker sınıflarından birini seçerek karşı takıma saldırıyorsunuz. Dünyayı arkadaşlarınızla beraber gezme şansınız ne yazık ki yok.

Açıkçası en kafa karıştırıcı yönü de burası. Canavar gibi bir dünya yarattıktan sonra neden bu kadar ana oyunla bağlantısız bir multiplayer tasarlandığını bilmiyorum. Sebebi ne olursa olsun *Bannerlord* multiplayer deneyimi için alınacak bir oyun değil. Ancak bütün umutları kırmak da istemem çünkü oyunun mod desteği mevcut. Erken erişimin ilk günlerinden beri *Bannerlord* için mod yapan sadık bir topluluk var. Eminim gelecekte multiplayer için harika modlar olacaktır ama şimdilik bu konuda seçenekler biraz kıt.

Özel sunucular tam sürümden bir hafta kadar önce modculara teslim edilmişti. Sonuç itibariyle siz de modlama bilmeseniz bile bu özel sunuculardan birine katılıp orada artık her ne yapıyorlarsa bu oyunun bir parçası olabilirsiniz. Ki multiplayer'ı keyifli kılacak beklenen özelliklerden biri de buydu. Bir tane "jousting" yani atlı mızrak sunucusu açmışlardı örneğin, boyuna atlı mızrak. Yakında şenlenir buralar, hele sunucular bir açılmaya başlasın da.





EĞER KENDİNİZİ LÖNK DİYE SAVAŞIN ORTA YERİNE ATARSANIZ (BKZ. GÖRDÜĞÜNÜZ İLK ÇAPULCU GRUBUNUN ÖNÜ) ONLAR DA SİZİ ŞAK DİYE KESERLER. BU NOKTADA OYUNUN SEFER MODUNU SEÇİP, ZORLUĞU GERÇEKÇİ YAPMAYIP, BAŞINDA SİZE VERİLEN KARDEŞİN KAYIP! GİT BUL! GÖREV YOLUNU TAKİP ETMEK, SİZİ GÜVENLİ YERDEN OYUNA BAŞLATACAKTIR. M&B SERİSİNE AŞİNA OLMAYAN AMA BİR YERDEN BAŞLAMAK İSTEYEN, YA DA WARBAND'İ 748234095 KERE MODLADIĞI HALİYLE HATIRLAYAN OYUNCULARA EN YEGÂNE BAŞLANGIÇ ÖNERİM BUDUR.

Toplamda altı farklı kültür mevcut ve her kültürün avantajları ve dezavantajları var. Karakterinizin geçmişiyse hangi yeteneklerle başlayacağını seçmenizi sağlıyor. Burada önemli olan şey sizin oyunu nasıl oynamak istediğiniz. İsterseniz tüccar olarak da iki elli silah kullanan bir savaşçı olarak da başlayabilirsiniz. Unutmamanız gereken şey karakterinizin her alanda ustalaşamayacağı. Ulaşabileceğiniz maksimum bir seviye limiti var ve bu limit bütün yetenekleri sonuna kadar geliştirmenize yetmiyor. Ama çok aşırı katı da değil bir yandan, başladığınız gibi devam etmek zorunda değilsiniz. Demirci olarak başlayıp sonradan savaşçı olabilirsiniz ya da tüccar olarak başlayıp sonradan suç dünyasına atılabilirsiniz. Elinizde bolca seçenek var.

İlk defa Mount & Blade serisine giriş yapacaklar için söylüyorum, oyunda dehşet bir öğrenme eğrisi var. Kendinizi sık sık toprakta yüzükoyun yatarken bulacaksınız. Sefer modunun başında kısa bir öğretici var ama burada sadece kendi karakterinizi nasıl kontrol edeceğinizi ve silahları kullanmayı öğretiyor. Oyunun kalanını kendiniz çözmek durumunda kalıyorsunuz.

At, avrat, silah... ve altın!

Sefer modunda oynayacak olursanız size verilen görevleri takip edebilirsiniz. Ana hikâye dışında ne yapacağınız ve nasıl yapacağınız tamamen size kalmış. Ancak ne yapmaya karar verirseniz verin ihtiyacınız olan yegâne şey para. Sancak lordu olmadan önce altın lordu olmalısınız.

Oyunun dünyası oldukça canlı bir ekonomiye sahip. Mücevher, tahıl, deri, at, odun, şarap ve benzeri gibi ucuza alınıp pahalıya satılabilecek pek çok eşya var. Hemen hemen her yerde ticaret yapabiliyorsunuz. Şehirler ve köyler bir yana, dünya haritasında gezinen tüccar kervanları ve şehirlere giden köylülerle



alışveriş yapabilirsiniz. Daha agresif ticaret yolu seçmek isterseniz kılıç zoruyla ticaret de her zaman seçenekler arasında.

Her ürünün fiyatı şehirden şehre, köyden köye değişiyor. Örneğin tahıl üreten köyden ucuza aldığınız tahılı kıtlıktaki bir şehre satarak kâr elde edebiliyorsunuz. Ama bunlar yeni şeyler değil, önceki *Mount & Blade* oyunlarında da gördüğümüz özellikler. *Bannerlord*'un özelliği, var olan ekonomi sistemini çok daha canlı ve aktif hale getirmesi. Mesela bir şehrin bütün gıda ürünlerini satın alarak o şehirdeki gıda stoğunu düşürebiliyorsunuz. Bunu düzenli olarak yaparsanız eninde sonunda şehirde yemek kalmayacak ve şehrin garnizonu zamanla eriyip gidecektir. *Bannerlord*'un ekonomisi manipülasyonlara açık ve nasıl yapılacağını öğrendikten sonra zengin olmak çocuk oyuncağı. Tüccarlık yeteneğinizi yeterince yükselttiğinizdeyse kale ve şehirleri direkt altınla satın alabilir, bütün problemlerinizi üzerine altın fırlatarak çözebilirsiniz.

Savaşlar ve ordu

Bu serinin en özel yanlarından biri de hem strateji hem de rol yapma oyun türlerini harmanlıyor olması. Savaş alanında bir yandan kendi karakterinizi kontrol ederken diğer yandan bütün bir orduyu kumanda etmeniz gerekiyor. Seriye yeni giriş yapacakların bu sisteme alışması zaman alabilir. Ayrıca savaş sırasında yüksekten bakan bir kameranın olmayışı sebebiyle hararetli anlarda birliklerinizi takip etmek zor gelebilir. Eğer savaşın ortasında düşerseniz ordunuzu yapay zekânın yönetmeye başladığını da belirtmem lazım. Çünkü kibarca söylemem gerekirse, yapay zekâ sizin kadar zeki değil. Bu yüzden savaşın başında kafanıza yiyeceğiniz bir cirit, bütün savaşı kaybetmenize sebep olabilir.

BENİM TÜCCARLIKTA GÖZÜM YOK, PARAYI NEREDEN KIRARIM DİYEN UCUZCU-LORDLARA ÇİFTE TEKLİF! ŞİMDİ EFENDİM HEMEN ARENASI OLAN BİR ŞEHİR BULUP KENDİNİ TURNUVAYA YAZDIRIYORSUN. (YA DA BELKİ ÖNCE BİRKAÇ DERS ALIYORSUN KILIÇ SALLAMA KONUSUNDA, BEN BİLMEM LORDUM BİLİR.) SONRA KAZANACAĞINDAN EMİN OLDUĞUNDA BÜTÜN PARANI KENDİNE YATIRIYORSUN. SEN KAZANDIKÇA PARA KATLANIYOR. BU ÇAKALLIĞI BEN DÜŞÜNDÜM DEMEK İSTERDİM AMA BAYAĞI OYUN MEKANİĞİ YANİ, GİDİN TURNUVA YAPIN.

Bunların yanı sıra oyunda karakter kontrolleri dışında herhangi bir eğitim yok. Dolayısıyla ordu yönetimini kendiniz öğrenmeniz gerekiyor. Ordunuzun kumandasını yapay zekâya vermenizi sağlayan bir komut mevcut ancak orduyu sizin yönetmeniz daha büyük başarı oranı sağlayacaktır. İlerledikçe kendinizi çok daha büyük savaşların içinde bulacaksınız ve eğer düşmanın sayısı sizin sayınızdan yüksekse kazanmak için kendi taktiklerinizi kullanmanız şart.

Meydan muharebeleri tamam da peki ya kuşatmalar? *Warband*'e kıyasla *Bannerlord*'da kuşatmaların daha fazla geliştirilmiş olduğunu görüyoruz. Kuşatmalar çok daha akıcı gelişiyor ve yapay zekâsı her zaman olmasa da çoğu zaman akıllı kararlar verebiliyor.

Kuşatmalar *Bannerlord*'da zaman alan bir savaş türü. Hemen askerlerinizi duvarlara çarparak hiçbir şey kazanamazsınız. Kuşatma kampınız kurulduğu anda saldırabiliyorsunuz ancak bu pek tavsiye ettiğim bir hamle değil. Çünkü evlerini savunmaya çalışan 300 köylü bir anda 300 Spartalı'ya dönüşebiliyor. Yeterince askeriniz varsa kazanmanız olası ama ordunuzun yüzde doksanı öldükten sonra ağzınızda ekşi bir tat kalabilir. Daha mutlu fetihler için kuşatma silahları kullanmanız gerekiyor. İsterseniz bir şehri veya kaleyi günlerce bombalayabilirsiniz. Bombalamanız sonucunda duvarlarda delikler açılacak ve işinizi kolaylaştıracaktır. Kuşatma savaşı sırasında kurmuş olduğunuz kuşatma silahlarını kendiniz de kullanabiliyorsunuz. İlla ön saflara koşmak zorunda değilsiniz yani. Düşman saflarını bombalayarak düşmana, kendi birliklerinizi bombalayarak kendi ordunuza dehşet saçabilirsiniz. Düşmanı aç bırakmak da seçenekleriniz arasında. Hiç asker kaybetmek istemiyorsanız envanterinize yiyecek

Kuşatma sonrası hevesini alamayan kardeşimiz düşmanlarına baltasıyla sihir numaraları yapıyor.



stoklayıp şehrin önünde şehir teslim olana kadar oturabilirsiniz. Bu sırada kalkıp bir kahve yapıp gelmenizi tavsiye ederim çünkü bu işlem bayağı bir zaman alıyor. Kuşatmalar serinin eski oyunlarındaki en sıkıcı öğelerden biriydi. Taleworlds'in bu konuda kendisini oldukça geliştirdiğini görmek güzel.

Gerçek zamanlı strateji açısından ele alındığında da *Bannerlord* şaşırtıcı bir şekilde detaylı. Meydan savaşları öncesi askerlerinizi türlerine göre altı tabura ayırabiliyorsunuz. Her tabura becerikli bir kaptan atamak o taburun askerlerine çeşitli bonuslar veriyor. Bir taburda bulunan askerlerin kalkanlı ya da mızraklı olması taburun savaş alanındaki rolünü de büyük ölçüde değiştiriyor. Farklı tip piyadeleri silahlarına göre farklı taburlara ayırmak veya bütün piyadeleri tek bir birlikte toplamak mümkün. Savaş başlamadan hemen önce haritada taburlarınızı istediğiniz formasyonda ve uzunlukta pozisyonlandırabiliyorsunuz.

Bu açıdan *Bannerlord*'un meydan muharebelerini ve kuşatmalarını *Total War* oyunlarıyla karşılaştırmak mümkün. *Total War*'da olduğu gibi *Bannerlord*'da da birliklerinizin pozisyonu ve taburlarınızın formasyonu oldukça önemli. Ancak orada olmayan bir özellik olarak taburları istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz. Atlıları atlarından indirip piyadeye katabilirsiniz veya okçuların içine piyadeler yerleştirip olası bir süvari taarruzunda okçuları korumalarını sağlayabilirsiniz. Ordunuzun organizasyonu tamamen size kalmış. Haritalar bakımından *Bannerlord* haritaları bazen küçük gelebilir ancak oyunda yüzden fazla çeşitli boyutlarda savaş haritası var ve hangi haritada savaşacağınız da tamamen dünya haritasında nerede olduğunuza bağlı.

Kralınız gelsin!

Aşiret çocuğu mu olmak istiyorsunuz? Öncelikle size bir aşiret lazım. Karakter oluştururken oyun sizden klan ismi ve bayrağı belirlemenizi istiyor. Bunları oyunun ilerleyen aşamalarında istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz, yani tek seferlik bir ayar değil. Klanınız size ve aile bireylerinize özel bir topluluk. Klanın lideri sizsiniz. Sefer modunda oynarsanız oyun size üç kardeşli bir klan veriyor ancak Sandbox modunda başlangıçta tamamen yalnızsınız. Klan üyelerini aile bireyleriniz ve

DÖVÜŞ MEKANİKLERİ

Bannerlord'un oldukça kolay öğrenilen ama zor ustalaşılan bir dövüş sistemi var ama *Warband*'ten tecrübeniz varsa yaşadınız, zira hemen hemen aynılar. Saldırılar ve bloklar sağ, sol, yukarı veya aşağı yönlerinden birine yapılıyor. En yüksek zorluklarda hayatta kalmak için doğru yöne bloklamayı öğrenmeniz gerekiyor, bu da iyi refleks isteyen bir şey. Ya da elinize kalkan alıp istediğiniz yöne kaldırabilirsiniz, o da bir seçenek. Asla kaybetmeyen bir savaşçı olmak istiyorsanız bilmeniz gereken tek bir şey var: Olamazsınız. Büyük savaşlarda şanslı bir ok veya kör noktadan gelen kargı ile tek yiyerek bayılma ihtimaliniz oldukça yüksek.

Piyasadaki diğer oyunlara kıyasla *Bannerlord*'un dövüş sistemi *Mordhau, Chivalry* ve *For Honor* oyunlarının dövüş sistemlerine benziyor. Ancak sadece dövüş sistemi bakımından bu saydığım oyunlar çok daha akıcı ve sistematik bir yakın dövüş deneyimi sunuyor. *Bannerlord*'da yapacağınız dövüşlerin yarısından fazlası yüzlerce kişilik meydan muharebeleri olacağını düşünürsek yakın dövüşün kullanış olarak basitliği oldukça eğlenceli bir deneyim sunarken birebir düellolarda vermeniz gereken hızlı ve doğru kararlar sizi mekanik olarak zorlayabiliyor. Ne can sıkıcı derecede basit ne de bunaltacak derecede zor. Uzaktan savaşmak isteyenler için oyunda birçok yay, arbalet, cirit ve fırlatabileceğiniz hançer çeşitleri var.



Ceset yığınları önünde sevinç çığlıkları atmak oldukça normal.

hanlarda tanıştığınız yoldaşlarınız oluşturuyor. Evlilik *Warband*'de de olan bir özellikti ancak *Bannerlord*'da aile kurma ve yönetme çok daha büyük bir önem taşıyor. Kendinize yakışır bir eş bulduktan sonra bol bol çocuk lazım. Bu çocuklar zamanla büyüyecek. İyi bir ebeveyn olarak çocuğunuz büyürken ona yol göstermek zorundasınız. Çocuğunuzla ilgili verdiğiniz kararlar çocuğunuzun yeteneklerini etkileyecektir. Evladınız yeterince büyüdüğü zaman onu partinize alabilirsiniz. Bu noktada sizin yoldaşınız olacaktır ve siz kaçınılmaz olarak öldüğünüz zaman yerinize geçecektir. Ve evet, öleceksiniz…

Bannerlord'da artık ölüm var. İster lord olsun ister yoldaş, siz dahil bütün NPC'ler ölebiliyor. Savaş sonucu esir aldığınız düşman lordlarını içinizden geldiğince infaz edebilir, paşa gönlünüz isterse koca klanları yok edebilirsiniz. Ancak infaz kararı alırken bilmelisiniz ki bu pek hoş görülen bir davranış değil. Tabii bu risk sizin içinde her zaman geçerli ama merak etmeyin, "Ee ama ben ölmek istemiyorum" diyenleri de duymuşlar ve oyuna ölümü kapatma seçeneği eklenmiş. Gerçi hâlâ infaz edilebilirsiniz ama en azından yaşlılıktan veya savaş alanında ölüm artık sizi üzemez.

Bu arada kendi krallığınızı kurabilmek için de önce klanınızın seviyesini yükseltmeniz gerekiyor. Bunun için diyara namınızı yaymalısınız. O da turnuvalara katılıp kazanarak, şehirlerdeki suç örgütlerini temizleyerek, dağda





Her kültürlü birey gibi elinize geçen her kuruşu kumarda kaybetmeye gidebilirsiniz.



bayırda gezen haydutları avlayarak, önemli kişilerden görevler alıp tamamlayarak gerçekleşiyor. İsterseniz ticaret veya demircilik yaparak bile tanınmışlığınızı arttırabilirsiniz. Bu şekillerde klanınızın seviyesini arttırmak çok önemli, çünkü seviye arttırdıkça daha fazla yoldaş edinebiliyorsunuz ve klanınızın daha fazla ordusu olabiliyor. Tek tabanca olarak gezmenin bir sakıncası yok tabii ama klanınıza ait birden fazla ordu olması çok işinize yarayacaktır. Öte yandan yoldaşlarınızı ve aile bireylerinizi kervanlara atayarak onlar üzerinden para kazanabilirsiniz. Yalnız kervanlarınızın saldırıya uğrama ihtimalini gözden kaçırmayın.

Bannerlord'da tek başınıza krallık kurmak oldukça zor bir süreç. Daha da zor kısmı kurduğunuz krallığı elinizde tutmak. Bunun için altına ve dostlara ihtiyacınız var. Altını kazanmanın birçok yolu var. Dostlarsa biraz daha farklı. Başka krallara bağlı klanları kendi krallığınıza iltica etmesi için ikna edebilirsiniz. İkna derken paradan bahsediyorum bu arada. İkna etmeyi başardıktan sonraysa daha çok paraya ihtiyacınız var. Bu oyunda cimri olamazsınız. Toprak olsun benim olsun derseniz istediğiniz bir krallığın himayesi altına girip onlar için savaşabilirsiniz. Hükümdarınız sizi yeterince severse size toprak verebilir. Sadakat sadece bir seçenek. Sizi besleyen eli ısırıp koca bir krallığı kopartabilirsiniz de tabii.

Krallık yönetimine değinmişken bu kısımlar nispeten detaylı. *Stellaris, Total War* ve *Crusader Kings* kadar detaylı olmasa da tamamen otomatiğe bırakılacak bir sistem de değil. Yine zaman zaman kendi bölgenize gidip boy göstermeniz gerekiyor. Ayrıca himayenize geçen her şehri elinizde tutmaya çalışmak bazı zorluklar çıkartacaktır. Farklı kültürlerin şehirlerini elinizde tutmak o şehirlerde isyanlara sebep olabiliyor mesela. Bunu engellemenin en kolay yolu buraları vasallarınızla paylaşmak. Eli ve gönlü bol olun. Bu şekilde hem vasallarınız sizi daha çok sevecek hem de topraklarınız daha istikrarlı olacaktır. Krallığınızda hemen hemen her karar için nüfuza ihtiyacınız var. Ne kadar kahramanca zaferler elde ederseniz o kadar fazla nüfuz kazanırsınız. Krallığı tamamen avcunuzun içinde tutmak istiyorsanız yüksek miktarlarda nüfuz şart. Aynı zamanda savaş ilan etmek ve barış imzalamak da nüfuz gerektirir. Başka krallıklar sürekli size savaş açacaklar. Açılan her savaşa yetmeye çalışmayın; her yerde aynı zamanda savaşamazsınız. Ancak siz ne kadar barışmak isterseniz isteyin vasallarınız hemen hemen her zaman savaşmak isteyecekler. Onların sizin krallığınızda kafalarına göre at gezdirmesini istemiyorsanız ihtiyacınız olan şey nüfuz. Unutmayın, burası Dingo'nun ahırı değil, sizin ahırınız.





NE OLA Kİ BU İSYANLAR? BAKIN LORDUM, SİZ TUTAR ŞEHRİN BAŞINA FARKLI KÜLTÜRDEN BİR ADAM GETİRİRSENİZ, ONLARI BESLEMEZ, GÖREVLERİNİ YAPMAZSANIZ ONLAR DA TUTAR SİZE İSYAN EDER. BU NOKTADA ELE GEÇİRDİĞİNİZ ŞEHİRLERİN BAĞLILIKLARINI TAKİP ETMENİZ, MİLİS SAYILARININ SİZİN ŞEHRE BIRAKTIĞINIZ ASKER SAYISINDAN YÜKSEK OLMADIĞINDAN EMİN OLMANIZ GEREKİYOR. TABİİ EĞER KUŞATMA SONRASINDA ŞEHRİ BİR DE YAĞMALADIYSANIZ… VAY HALİNİZE LORDUM.

Sonuç

Mount & Blade II: Bannerlord seriyi zaten bilen ve sevenler için gözlerim kapalı önerebileceğim bir oyun. Gerek görsel gerekse oynanış olarak çok daha rafine edilmiş bir deneyim sunuyor. Seriye yeni gelenler için söylemeliyim ki bu oyunda hikâye falan yok. Hikâye arayışındaysanız yanlış yerdesiniz. Hikâyenizi kendiniz yazacaksınız ve bu süreç ne kolay ne de kısa.

Benim için oyunun en eğlenceli kısımları başlangıç ve ortaları oldu. Bunun sebebi yeterince güçlendiğiniz zaman haritayı boyamak dışında yapabileceğiniz pek bir şey kalmıyor. Dolayısıyla hedefe değil yolculuğa odaklanmanızı öneririm. Tabii ben herkesi ezip geçmek istiyorum, dünya benim olacak diyorsanız elinize kuvvet. Tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun olduğu için her yeni başlangıç farklı şekillerde gelişecek. Özellikle bunun için karakter ölümünü açmanızı öneririm. Evet, o kadar kastığınız karakterinizin yok olup gitmesi pek eğlenceli değil ancak oyuna kattığı tahmin edilmezlik yaratacağınız hikâyeleri birbirinden ayıran yegâne unsur olacaktır. Bannerlord'un asıl öne çıkan yanı da bu zaten: Oyuncuyu sabit bir yola sıkıştırmıyor. Oyununuzu kendi kurallarınızla ve kendi yolunuzla oynayabilirsiniz. İki yıllık erken erişimin sonunda oyunda hâlâ bazı buglar var ancak çıkışından itibaren oyuna gömdüğüm 100 saat boyunca sadece bir ciddi bug ve bir çökmeyle karşılaştım. Belki bu sadece benim şansımdır ancak tahmin ediyorum ki genel olarak pürüzsüz bir deneyim sunuyor. Gerek strateji gerekse rol yapma oyunu olarak tek bir türde mükemmel olmasa da bu melezlik, oyuna kendine has bir cazibe katıyor. Eğer fiyatı sizin için uygunsa ve oyuna ayıracak zamanınız varsa Bannerlord size yüzlerce saatlik eğlence sağlayabilir.

TÜR: TPS, FPS, Aksyon, Strateji, RYO | **YAPIM:** Taleworlds Entertainment | **DAĞITIM:** Taleworlds Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 349 (Steam) 499 (PSN), 347 (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+

+

- Strateji oyunu olarak benzersiz bir deneyim sunuyor.
- Fiyatlar değişkenlik gösterebilir ancak güncel fiyatı rahatça yüzlerce saat oynanabilecek bir oyun için iyi.
- Performans açısından iyi optimize edilmiş.
- Serinin önceki oyunlarına kıyasla her açıdan daha iyi.
- Han müzikleri güzel.
- Tamamen yerli malı ve Türkçe yerelleştirmesi de var (doğal olarak)
- Mod desteği kuvvetli

−

- Multiplayer modu için alınacak bir oyun değil.
- Krallıklar arasında savaş ve barış dışında hiçbir diplomasi seçeneği yok.
- Vasallarınıza direkt emir verememek biraz sinir bozucu
- Bazı becerileri yükseltmek gereksiz derecede fazla zaman istiyor.
- Tutorial olmaması bazı oyuncuları boşluğa düşürebilir.

8.5



Son Karar

Bannerlord'un renkli ve göz alıcı bir dünyası var. Oyuncuya çok fazla seçenek sunuyor. Tek sıkıntısı oyuncuya bu seçenekleri açıkça belirtmiyor oluşu. Modlanmaya müsaitliği pozitif bir özellik. Oyunun eksikliklerini modlarla kapatmak mümkün ama bu oyunun modlara ihtiyacı var demek değil. Ana oyun kendisini baya oynatabiliyor. Mount & Blade serisini seviyorsanız zaten alın gitsin. Verdiğiniz her kuruşa değer.





OVERWATCH 2

"I NEED HEALING!" - Blizzard

SABRİ ERKAN SABANCI

Blizzard son dönemde hem yeni hem de eski oyuncuları çok üzen bir firma oldu iyice. İncelemeyi böyle bir cümleyle açtığım için özür dilerim ama durum cidden böyle. Orijinal *Warcraft* ya da *Starcraft* günlerinden beri firmanın hayranı olanlar da *Overwatch* ile Blizzard'ın adını duymuşlar da firmanın gidişatından pek memnun değil. Skandallara falan hiç değinmiyorum bu arada, tamamen oyunlardan bahsediyorum. Ve işin daha da can sıkıcı yanı, firmanın neler yapabildiğinin parıltılarını oyunlarında ufak ufak görebiliyor oluşumuz. *Overwatch 2* de tam olarak bunun en büyük örneği.



E bu aynı oyun değil mi şimdi?

Overwatch 2'nin çıkışı gerçekten ilginç oldu, onu belirtmem lazım. Çıkmadan önceki PC'de ön yüklemesinin ilk oyunun üstüne yapılması, ilk oyunun sunucularının kapatılması, oyunun ilk haftasında oyuna girebilmek için Avrupa yerine Asya sunucularını kullanmamız, eski oyuncularının ilk oyundaki içeriklerinin ikinci oyuna aktarılamaması gibi bir sürü şey var. Özellikle söylediğim ilk iki şey "Overwatch 2"nin "2"sini bayağı bir sorgulatıyor. Hatta oyunu oynarken Discord'da hâlâ "Overwatch oynuyor" diye yazıyor olması cidden şüphe uyandırdı bende.

Ve oyunu oynadıkça fark ediyorsunuz ki bu oyunun sonundaki 2 sadece insanları heyecanlandırmak ve oyuna geri getirmek için var. Evet, bunu başarılı bir şekilde yaptılar aslında. Yine benim gibi ilk oyunu fazla yeni içerik gelmediğinden bırakanlarından tutun, F2P olduğundan dolayı gelenler sağ olsun görevlerini başarıyla yerine getirdiler. Ama kesinlikle





Ana'nın skinini ne ara düşürdüm bilmiyorum...





Kaosun ortasına Mevlâna gibi dönerek girmeyi özlemişim, yalan yok.

o 2 takısının hakkını veren bir içerik yok oyunda. Yalnız belirtmemde fayda var, bu oyun "Overwatch 1 ama ücretsiz hali" demek değil. Yenilikler var, düzenlemeler var, değişimler var. Bir kısmı pozitif, bir kısmı negatif. Fakat bunların hepsi büyük bir Overwatch güncellemesiyle yapılabilecek şeyler, ikinci oyun olarak lanse edilebilecek bir şey yok oyunda şu anda.

Ama değişmemesiyle mutlu eden şey kesinlikle oyunun oynanışı. Her karakterin kendine özgü oynanışı, silahların hissiyatı, haritaların atmosferi hâlâ yerli yerinde. Lucio'yla düşmanları uçurumdan aşağı atmak, Pharah'yla tepeden adaleti yağdırmak, hatta Battle Mercy olarak bile oynamak hâlâ çok eğlenceli. Takım olarak organize olunca son saniyede maçları çevirebilmek ya da "Team Kill" atabilmek, Ultimate yeteneğinizi kullanıp takımınızı kurtarabilmek gibi şeyler yine inanılmaz tatmin edici. Ama Destek sınıfı olarak maçı çeviren hareketlerinizin kimseyi öldürmediğinizden dolayı "Play of the Game" alamıyor oluşunuz da hâlâ devam ediyor. Maalesef…

Değişmesiyle de ilginç bir şekilde mutlu eden şeyler var, en büyük örneği de oyunun 6v6 yerine 5v5'e dönüşmüş olması. Artık her sınıftan (Tank, Saldırı ve Destek) ikişer tane yerine bir tank, iki saldırı ve iki destek karakterleriyle oynanıyor maçlar.

Dürüst olayım, ben pek taraftarı değildim bu değişimin, özellikle tank oynayan biri olarak "Yahu tek tank olarak n'apacağım ben?" diyordum. Ama haliyle tek tankın olması, tankların neredeyse tamamına el atılması gibi bir olaya sebebiyet verdiğinden pek de şikayetçi olduğumu söyleyemem. Orisa "Kalkan koyayım da sıkayım" karakterinden daha agresif bir tank rolüne bürünmüş, Reinhardt'ın canı ve kalkanı artıp yetenekleri de iki defa kullanılabilir olmuş, Doomfist tamamen değiştirilerek tank sınıfına geçmiş… Ve sadece tanklar için değil, tüm sınıflar ve neredeyse tüm karakterler için irili ufaklı değişimler ve düzenlemeler var.

Can'ın Yorumu

Sabri yine çok sakin sakin açıklamış, ben o ilk paragrafta bahsettiği orijinal Warcraft ve Starcraft günlerinden beri Blizzard oyunlarını severek oynamış kişilerden birisi olarak o kadar da sakin kalamıyorum Overwatch 2 söz konusu olunca. Neden mi? Çünkü Overwatch 2 kesinlikle "Daha iyi ne yapabiliriz?" kafasıyla yapılmış bir oyun değil. Tamamen "Biz bu oyunu millete nasıl daha pahalıya satarız?" mantığıyla çevrilmiş bir oyun.

Yani sözde oynaması ücretsiz, evet. Ama sıfırdan başlayan bir oyuncuysanız Overwatch 1'deki kahramanları bile tek tek baştan açmanız gerekiyor olması çok saçma. Hadi onu yedik yuttuk bir şekilde, bundan sonra gelecek kahramanların da Battle Pass'in bedava kısmında 55. seviye (yazıyla bir daha yazayım bakın, ELLİ BEŞ) istemesi böyle maaşlı iş gibi her sezon Overwatch'a vakit ayırmazsanız bazı karakterleri açamayacağınız anlamına geliyor. Yahu bu oyunun olayı bize bütün karakterleri sunması ve oynanışını bunun üzerine kurması değil miydi? Bu nasıl bir mantıktır?

Sırf bu da değil üstelik. Eskiden yeni bir etkinlik geldiğinde (mesela an itibariyle Cadılar Bayramı etkinliği) uzun zamandır oynamamış olsak bile bir girer bakardık Overwatch'a. Niye? Çünkü seviye atladıkça lootbox açıp en şekilli şukullu skinleri bile düşürebileceğimizi bilirdik. Şimdi istediğiniz kadar kendinizi yırtın, kesenin ağzını açmadığınız süre size ödül mödül yok. Ha, pardon var. Kullanmadığınız kahramanların spreylerini falan Battle Pass'in bedava tarafına yığmışlar hep. Geri kalan her şey için Master Card…

Daha oyunu kıran hatalara sahip kahramanların geçici olarak oynamaya kapatılması, yeni ekledikleri sözde silahlara falan takılan "charm"ların direkt karakterlerin üzerine saplanması gibi özensizlik dolu şeylere rastlamamıza falan değinmedim bile dikkat ederseniz. Benim için Overwatch 2 büyük bir hayal kırıklığı oldu anlayacağınız. Tamam, çok aktif oynamıyordum belki ama arada bir etkinlik olduğunda girip "Yeni ne skinler gelmiş? E hadi dur üç beş seviye atlayayım" diyordum, onu da elimden almış oldular. Şu sistemi baştan aşağı değiştirmedikleri ve düzeltmedikleri sürece daha da gelmem artık Ovırvoç'a falan...





Ancak tahmin edebileceğiniz üzere de tüm bu değişimler mükemmel değil ve problemleri de getiriyor beraberinde. Sombra'nın diğer atak karakterlerine kıyasla aşırı güçlü kalıyor oluşu, Moira'nın destekten daha çok atak karakteri olarak çalışıyor olması, Doomfist'in tank olarak güçsüz kalıyor oluşu gibi birçok, yine irili ufaklı problemler var. Yeni bir şey değil tabii bunlar, her bol karakterli online oyunda sürekli bir "dengeleme" problemi söz konusu. Büyük bir çoğunluğu da oyunun ömrü içinde çözülen/çözülebilecek şeyler. Keşke Overwatch 2'nin tek problemi de bu olsaydı ama maalesef daha büyük bir problemimiz var.

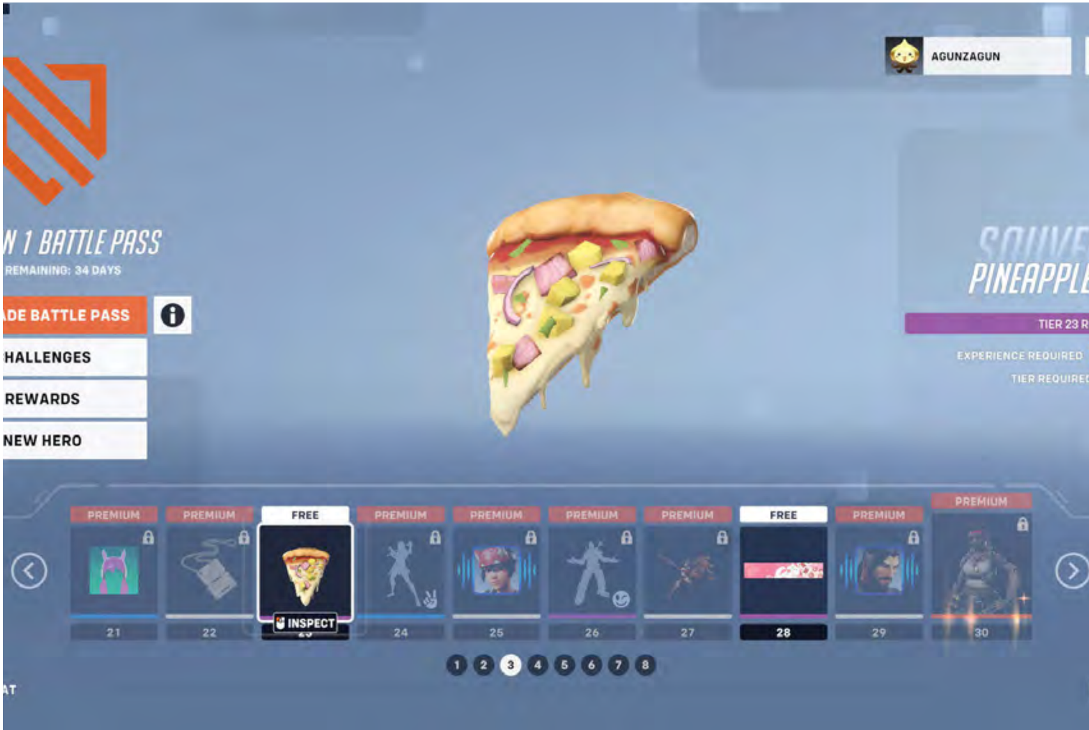
Battle Pass, eski düşmanım…

Battle Pass'lerin büyük bir hayranı olduğumu söyleyemem. Belirli içeriklerin kısıtlı süreliğine sunulup, oyuncuların "bir şeyleri kaçırma korkusu"nun üstüne yoğunlaşan bir sistem olduğunu düşünmüşümdür hep. Zamanında Destiny 2'den de ufak ufak kopmamın sebeplerinden biriydi ama artık neredeyse her oyunda olduğundan kaçışımız yok. *Overwatch 2*'ninki de gördüğüm en kötülerinden biri olsa gerek.

Oynadığım başka oyunlarda (Apex ve Fortnite) Battle Pass kasmak gayet normal, hatta bazen kendiliğinden olan bir şey. İki oyuna da geçtiğimiz haftalarda geri döndüm ve ikisinde de birkaç günde 30 küsurlu seviyelere ulaştım. *Overwatch 2*'yi çıktığı ilk hafta boyunca her gün oynamış olmama rağmen oyunun sınıflı sisteminden ve Battle Pass için gereken görevlerin de bu sınıflar üstüne odaklanmış olmasından ilerlemem 10 küsurlarda kalmıştı. Genellikle Tank ve Destek oynamayı seven biri olarak "Genji'yle bilmem ne yap", "Tüm sınıflarla maç kazan" gibi görevler görünce deliriyorum haliyle.

Her ne kadar Blizzard "En ödüllendirici Overwatch tecrübesi" olduğunu iddia etse de gerek Battle Pass'in gerekse de görevlerin o kadar ödüllendirmediğini belirtmem lazım. *Overwatch 2*'nin Battle Pass'i ve kozmetik ekonomisi o kadar "PARA VERİN" demeye odaklı ki beyniniz durur. Oyunun Battle Pass'ini ya da kozmetiklerini alabileceğiniz birimini kazanmak için haftalık görevleri yapmanız lazım ve bir sezonda tüm haftalık görev-





« Battle Pass'in en önemli ödülü. Ananaslı pizza!





leri yapsanız bile 540 birim kazanabiliyorsunuz. Battle Pass'in 1000 birim, kayda değer skinlerin de 2000'lerde olduğunu belirtmemde fayda var. Apex ve Fortnite gibi oyunlarda Battle Pass'i kasarak verdiğiniz paradan daha fazlasını kazanabiliyorken, *Overwatch 2*'nin bu ümüğe çöken ekonomisi gerçekten komik geldi.

Doymadın mı be artık?!

Kusura bakmayın bu sıkıcı "Battle Pass" muhabbeti için fakat oyunu geçtim, Blizzard'ın son dönemdeki kafa yapısını ele alabilmek için bahsetmem de lazımdı bundan. Çünkü ilk oyunun lootboxları her ne kadar eleştirilerin odağı olmuş olsa da bu yeni sistem daha da can sıkıcı bir hale bürümüş. Bir *Diablo Immortal* değil tabii ama, önceki halini düşününce insan üzülüyor biraz.

Günün sonunda *Overwatch 2*, "ikinci oyun" olmayı hak edecek bir oyun değil. Yapılan değişiklerin bazılarının gerekli olduğunu düşünmeme rağmen, oyunda yapılan köklü değişikliklerin diğer oynaması ücretsiz rekabetçi oyunlara bakılarak ve onlarla kapışmak isteyerek yapıldığını görmezden de gelemiyorum. 2016'da çıktığında "Yılın Oyunu" tartışmalarını bir hayli geren (Hâlâ dergideki tartışmaları unutmadım…) ve bir kısmın "Team Fortress 2 çakması" dediği ama yine de o döneme yeni bir soluk getiren bir oyunken, sözde ikinci oyunun sektördeki popüler şeyleri kovalayan ve bunları kullanarak tutunmaya çalışan bir şey olması canımı sıkmıyor değil. Umarım 2023'te gelecek PvE modu oyuna yeni ve kendine özgü bir hava katar.

TÜR: Çevrimiçi FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** Oynaması ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 12



- Oynanış hâlâ klasik Overwatch eğlencesini taşıyor
- Yeni oyun modu Push eğlenceli
- Keza yeni karakterler de bir o kadar güzel
- Görselliği hala çok tatlı
- 5v5 düşündüğüm kadar problem olmamış
- Karakterlerin 5v5'e göre dengelenmesi fena değil...



- ...Ama dengelenmesi gereken çok fazla şey var
- PvE modu hakkında hala hiçbir haber yok
- Battle Pass ve kozmetik ekonomisi çok ama çok kötü
- Yeni karakterlerin Battle Pass arkasına kitlenmesi lüzumsuz
- Ve hayır, "En Ödüllendirici Overwatch Tecrübesi" değil



Son Karar

Özünde hala çok eğlenceli ve oynaması zevkli bir çevrimiçi FPS oyunu olsa da oyun içi ekonominin bu kadar aç gözlü, oyuncuyu sömürmeye odaklı olması ve 2 takısını hak edecek bir şey olmaması maksimum bu kadar puan vermeme sebep oluyor. Battle Pass'ler maalesef oyunların artık bir parçası ama özellikle Overwatch 2 bunun suyunu bayağı bir çıkarmış. En azından ücretsiz...

SUNDAY GOLD

ESER GÜVEN

Köpek yarışlarında bir dünya markası!

Oyun basını (ve aslında oyuncular) olarak bazı kavramların suyunu çıkarabiliyoruz. Şöyle orijinal, diğerlerinden sıyrılan bir oyun gördüğümüz anda diğer oyunları o oyuna benzetme eğilimimiz var. Hadi soulslike'ları, roguelike'ları anlıyorum da, şu güzelim oyuna sırf karakterlerin yakın çekim portreleri uzaktan da olsa Disco Elysium'u andırıyor diye disco-like demek nasıl bir yokluktur arkadaş?

Geleneksel çemkirmemi de yaptığıma göre bundan sonrası daha bir rahat yazabilirim.

Sunday Gold bir sonraki yarışında 1'e 2 veriyor

Sunday Gold taktik RYO'ların aksiyon puanı (AP) tabanlı oynanış mekaniğini alıp, bunu sadece savaşlarda değil oyunun her yanında kullanan bir Point 'n' Click macera / taktik strateji / RYO kırması. *Wasteland 3* oynadınız mı bilmiyorum, aklıma şu an gelen ilk örnek olduğu için onu kullanacağım. *Wasteland 3*'ün ileri zamanlardaki bazı savaşlarında kendinize avantaj sağlamak için mesela odanın üst katında bulunan bir taretin yanına birkaç AP harcayarak gidebilir, sonra da onu yine birkaç AP karşılığında hackleyerek düşmana saldırmasını sağlayabilirdiniz. *Sunday Gold* bu mantığı genele yaymış ve bunu o kadar başarılı biçimde yapmış ki, şapka çıkarasım geldi.

Oyunda çoğu şey (bazı inceleme komutları hariç) AP kullanımına bağlı. Bir dolap mı itilecek, 2 AP. Dosyaları mı karıştıracaksınız, 1 AP. Şu kilidi maymuncukla mı açacaksınız, olur ama 5 AP'ni alırım. Karakterlerin baz olarak 7 AP'si var ve sıfırlanan bir karakterin puanlarını doldurmak için End Turn yapıyorsunuz. Yani tüm oyun devasa bir sıra tabanlı macera oyunu. Tüm bu olayı dinamikleştiren kısımsa keşif ve savaş kısımları arasındaki kesintisiz geçişler.

Örneğin karakterleriniz odada araştırma yapıyor; kan izinin nereye gittiğini bulmak için AP harcayarak ilerlerken bir anda güvenlik görevlileriyle burun buruna gelerek savaş kısmına geçiyorsunuz. Ama savaşa o an kaç AP'niz varsa öyle başlıyorsunuz. Sıra tabanlı strateji oyunlarında savaşlar arasında AP'ler dolar ya hani, bunda öyle bir şey yok. Gavin ile az önce bilgisayarı hacklemek için 6 AP harcadıysanız savaşa elde 1 AP kalmış halde başlıyorsunuz. Hele ki eğer her karakteriniz yorgun durumdaysa vay halinize!

Hey adamım, silkelen ve kendine gel! *tokat sesi*

İşte sırf bu bile araştırma safhasında bile hamlelerinizi iyi düşünmeye, sürekli tetikte olmaya itiyor insanı. Üstelik buna bir de *Darkest Dungeon* benzeri soğukkanlılık mekaniği eklenmesin mi? Mesela Gavin kar-



Oof! Yedik kritik saldırıyı







Bu gibi durumlarda soğukkanlılığı elden bırakmamak gerekiyor





şısında bir anda ceset görünce korkudan ne yapacağını şaşırıyor, eli ayağı titremeye başlıyor. Alarmlar mı çalmaya başladı, tüm ekip umutsuzluğa mı kapıldı? Soğukkanlılık değeri bir anda dibe vuruyor. Böyle olunca da karakter yeteneklerinin düşmesinden, sıra tabanlı savaşlar sırasında panik halinde karar vermek için sadece kısıtlı saniyeniz olmasına, ekranda çıkan yazıların karman çormanlaşmasına kadar pek çok etkiyle mücadele ediyorsunuz. Ekip olarak soğukkanlılığı korumak önemli, bunda da iş büyük ölçüde Frank'in liderlik yeteneklerine düşüyor.

Distopik bir gelecekte geçen *Sunday Gold*'da üç kişilik bir ekibiz: Frank, Sally ve Gavin. *Tales from the Borderlands* incelememi okuduysanız orada üç ana karakteri sevmekte nasıl zorlandığımı (ve bunu başaramadığımı) yazmıştım, *Sunday Gold*'da ise durum tam tersi. Üç karakter de aslında birbirinden rezil, ağızlarından küfür eksik olmuyor ama bir sevilesiler ki o kadar olur. Aksanları, canlandırdıkları kişilikler, birbirleriyle olan muhabbetleri ve hikâye akışındaki rolleri dört dörtlük.

Bloody hell mate!

Frank grubun serserisi, para getirecek soygunlar peşinde ve maymuncuğuyla açamayacağı kilit yok. Sally gündelik işi hayvan bakıcılığı olan ama geceleri yeraltı ringlerinde boks yapan, bileği güçlü bir kadın. Gavin ise biraz ödlek, biraz huysuz bir IT uzmanı. Hack onun işi. Bu üçü bir araya geliyor ve Gavin'in verdiği bir tüyo üzerine havadan kolayca para kazanacakları bir işe atılıyorlar. Daha doğrusu onlar öyle sanıyor kendileri içinde cinayet, komplo, yasak deneyler, casusluk olan bir hikâyenin içinde buluyorlar.

Oyunun keşif kısımlarında yer yer çeşitli bulmacalar çözüyor (bir bilgisayarın şifresini bulmak veya insanların yakıldığı bir fırından kaçmak), bilgisayarları hackliyor, kilitleri açıyor, gereken yerlerde kaba kuvvet kullanıyoruz. Keşfettiğimiz yerlerdeki ince detaylar özenle hazırlanmış, ben özellikle de şirket egemen bu gelecekteki motivasyon posterlerine bayıldım. Genetik güçlendirilmiş köpek resimleri, haber kupürleri, gazeteler de atmosferi oldukça güçlendirmiş.

Sunday Gold'un savaşları bir JRYO edasıyla geçiyor. Saldır, yetenek kullan, eşya kullan, savunma yap seçenekleri yetenek ağacına yatırdığınız puanlar ve seçtiğiniz silah ve eşyalarla şekilleniyor. Düşmanların zayıf olduğu silahlarla yaptığınız saldırılar göz alıcı sonuçlara yol açabiliyor. Sıra ise tamamen inisiyatif tabanlı, ekranın üst kısmında saldırı kuyruğunu görüyorsunuz zaten. Saldırılar ve yetenekler farklı miktarda AP kullanıyor ve AP doldurmak için o sırayı savunma yaparak geçmeniz gerekiyor. Level atladıkça puanlarımızı farklı yeteneklere yatırıp hem verdikleri zararları, kritik şansını vs artırabiliyor, hem de bazı yeteneklerin harcadığı AP miktarını düşürebiliyoruz. Genel olarak oldukça dengeli bir yapı kurmuş BKOM Studios.

Sunday Gold farklı iki türü oldukça başarılı biçimde füzyonlamış ve sadece mekanik olarak değil, grafik olarak da, hikâye olarak, tarz olarak da oldukça iyi bir iş olmuş. Ben gerçekten çok beğendim ve ileride benzer oyunlara ilham kaynağı olacağına dair de bir his var içimde. O zaman bir sonraki sundaygold-like oyun incelememizde görüşürüz.

TÜR: Sıra tabanlı macera/RYO | **YAPIM:** BKOM Studios | **DAĞITIM:** Team17 | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (165 TL)

+

- İnanılmaz güzel bir grafik tarzı var
- Karakterlerin seslendirmeleri, aksanları ve kişilikleri çok iyi
- Hack, kilit açma ve kaba kuvvet mini oyunları güzel düşünülmüş
- Savaşların animasyon tarafı gayet güzel
- Diyaloglar son derece iyi yazılmış

−

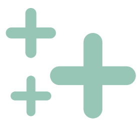
- Savaş sırasında buff/debuff sürelerini takip edemiyoruz
- Düşman çeşitliliği kısıtlı
- Oyunun sonu biraz havada kalıyor
- Bazı yetenekler çok zayıf ve kullanışsız

8



Son Karar

Sunday Gold iki farklı türü güzelce birleştirmeyi başaran ve kesinlikle dünyasının detaylarını merak edip daha fazlasını görmek istediğiniz tarzda oyun. Frank, Sally ve Gavin ile yeni maceralara atılmak ve bu dünyayı daha yakından tanımak için sabırsızlanıyorum açıkçası.



TEKMİLİ BİRDEN

GÜZEL OYUNLARLA DOLU AYLARA GİRDİK GİRMESİNE AMA ÖTE YANDAN SON KALE STEAM'İN BİLE DÜŞEYAZDIĞI DÜŞÜNÜLÜRSE DURUM PEK İÇ AÇICI GÖZÜKMÜYOR.

2023 OYUNLARINI DÜŞÜNÜNCE HEYECAN YERİNE PANİK DUYGUSUNA KAPILMIYOR OLSAK KEŞKE...



AYIN ALTIN OYUNLARI



God of War: Ragnarök



A Plague Tale: Requiem



Persona 5 Royal

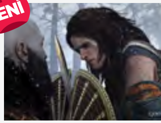
BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **A Son's Path** – God of War:Ragnarök
2. **COMP Smith** – Soul Hackers 2
3. **Asylums For The Feeling** – Death Stranding
4. **Main Theme** – Warhammer 40K: Darktide
5. **The Innocent Abandoned** – Saniatarium

OGZ ONUR LİSTESİ

NORS MİTOLOJİSİ

YENİ

God of War: Ragnarök
Seriyi nefis şekilde taçlandırıp Nors sagasını sonlandırıyor. Daha n'olsun?!


Assassin's Creed: Valhalla
Nors mitolojisine o kadar daldılar ki, Assassin mitosunu unuttular. Ama Nors mitolojisi açısından güzel.


Hellblade: Senua's Sacrifice
Nors mitolojisini karakterin psikozuyla birleştiren çok özgün, çok değişik bir oyundu. Hâlâ da öyle hatta.

ZOMBİ TEPELEMECE


Resident Evil 2 Remake
Resident Evil 4 Remake gelene kadar RE serisinin tartışmasız kralı. O gelince de taç kimde kalıyor ayrıca konuşuruz.


Left 4 Dead 2
Tonla oyunda zombi tepeledik ama L4D gibi olamadı hiçbiri. Aslında ilk oyun favorimiz ama onu da ikinci oyuna aktardılar komple.


Dying Light 2: Stay Human
Çok parlak bir çıkış yakalayamadı ama sonradan biraz biraz toparlamaya başladı...

ATLI KILINÇLI

YENİ

Mount & Blade II: Bannerlord
Atıma atlayayım, kılıcımı kuşanayım diyorsanız bundan iyisini mi bulacaksınız?


Kingdom Come: Deliverance
İçine fantastik katmadan da nefis Orta Çağ temalı RYO yapıldığını kanıtlıyordu.


Chivalry 2
Atı ve kılınçı başka oyunculara sallamak isterseniz onun için de Chivalry 2'miz var işte...

GOTHAM MERKEZ


Batman: Arkham City
Arkham serisinin ikinci ve çoğu kişiye göre en iyi oyunu. Bugün açıp oynasanız yine aynı şekilde sürükler.

YENİ

Gotham Knights
Değişik bir şeyler yapalım derken Batman'in mirasını biraz harcıyor ama indirimde yakalarsanız giderli...

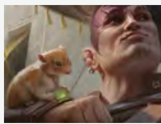

Batman: The Enemy Within
Telltale'in orta şekerli Batman maceralarının ikincisi. İlkinden çok daha iyiydi.

FARELİ

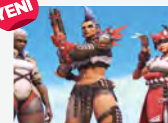
YENİ

A Plague Tale: Requiem
Kara Veba diye başlayıp bambaşka yerlere giden bu ayın sessiz sedasız kalan sürprizlerinden.


Pokémon: Let's Go Pikachu
Ne yani, siz Pikachu'nun elektrik faresi olduğunu bilmiyor muydunuz yoksa?

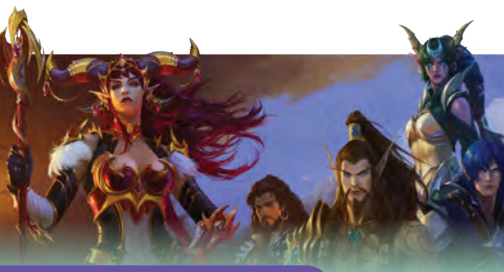

Baldur's Gate II Enhanced Edition
Boo aslında minyatür uzay hamsterı ama biz kendisine kıyak geçiyoruz biraz.

SÜT GİBİ EKŞİYENLER

YENİ

Overwatch 2
Blizzard'ın elindeki mis gibi seriyi üç kuruş daha kâr için bu kadar bozması akıllara zarar gerçekten...


Fallout 3
Ellerinde mis gibi özgün Fallout lisansı varken adamlar gitti silahlı Skyrim yaptı ya...


Mass Effect: Andromeda
Yapım aşaması çok çileliymiş, tamam anlıyorum ama neredeyse seriyi öldürüyordu bu oyun yahu...



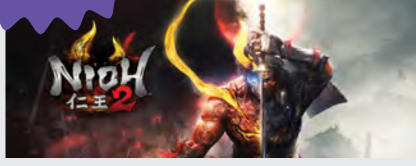
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

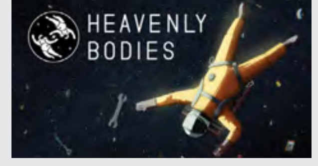
Dragonflight, World of Warcraft'ı kurtarmayı başarır mı dersiniz? Valla Overwatch 2'nin haline bakınca bizim içimiz kararıyor ama...

Kasım '22	
Lonesome Village	1 Kasım
The Past Within	2 Kasım
DORAEMON STORY OF SEASONS: Friends of the Great Kingdom	2 Kasım
TFM: The First Men	2 Kasım
Beneath Oresa	3 Kasım
How to Say Goodbye	3 Kasım
The Entropy Centre	3 Kasım
Kartoffl	3 Kasım
Space Tail: every Journey Leads Home	3 Kasım
Ghost Song	3 Kasım
Beneath Oresa	3 Kasım
The Chant	3 Kasım
WRC Generations - The FIA WRC Official Game	3 Kasım
AI: Art Impostor	3 Kasım
RoboCo	3 Kasım
Die by the Blade	3 Kasım
Harvestella	4 Kasım
The Unliving	7 Kasım
Soulstone Survivors	7 Kasım
Terracotta	7 Kasım
Football Manager 2023	8 Kasım
Sonic Frontiers	8 Kasım
Land of the Vikings	8 Kasım
A Little to the Left	8 Kasım
Nadir	8 Kasım
God of War Ragnarök	9 Kasım
Munchkin Digital	9 Kasım
Dying Light 2: Stay Human - Bloody Ties (DLC)	10 Kasım
Lunistice	10 Kasım
Among Us VR	10 Kasım
FABULAR: Once upon a Spacetime	10 Kasım
Common'hood	10 Kasım
Valkyrie Elysium (PC)	11 Kasım
Tactics Ogre: Reborn	11 Kasım
McPixel 3	14 Kasım
Floodland	15 Kasım
Pentiment	15 Kasım
Super Buckyball Tournament	15 Kasım
Arcane Waters	15 Kasım
Ballads of Hongye	15 Kasım
Bravery and Greed	15 Kasım
Somerville	15 Kasım
We Who Are About To Die	15 Kasım
Bendy and the Dark Revival	15 Kasım
IXION	16 Kasım
Call of Duty: Warzone 2.0	16 Kasım
Lapin	17 Kasım
Goat Simulator 3	17 Kasım
Nobody: The Turnaround	17 Kasım
Pokémon Violet/Scarlet	18 Kasım
The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me	18 Kasım
Marvel's Spider-Man: Miles Morales	18 Kasım
Ship of Fools	22 Kasım
Just Dance 2023 Edition	22 Kasım
Zero Sievert	22 Kasım
Gungrave G.O.R.E	22 Kasım
Cats and the Other Lives	24 Kasım
World of Warcraft: Dragonflight	28 Kasım
The Knight Witch	29 Kasım
Warhammer 40,000: Darktide	30 Kasım

FIRSAT KÖŞESİ

Türkiye'de yaşam şartları Fallout: New Vegas'ın survival moduyla yarışırken hiç olmazsa 8TL'ye oyunu oynama fırsatı bulmak güzel bir fırsat tabii...

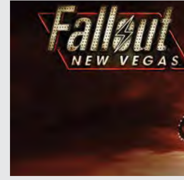






PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Nioh 2 / Nioh 2 Remastered
- Lego Harry Potter Collection
- Heavenly Bodiesv





AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Fallout: New Vegas Ultimate Edition
- WRC 9 FIA World Rally Championship
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Last Day of June
- Etherborn
- Whispering Willows
- Facility 47





GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Football Manager 23
- Return to Monkey Island Pentiment
- The Legend of Tianding
- The Walking Dead: A New Frontier
- The Walking Dead: Michonne
- Ghost Song
- Vampire Survivors
- Somerville
- Gungrave G.O.R.E
- Warhammer 40,000 Darktide



EDITTOCHAT



Sosyal medya trolleriyle ilgili dert yanılıyordur

Sabri: Abi sen sevmediğin yerlere gidip de sürekli takip edip, yorum bırakıyor musun mesela?

Sabri: Düşünsene, bir bara gidiyorsun her gece, hiç sevmiyorsun yaptıkları yiyecekleri içecekleri kokteylleri falan ama inatla gidiyorsun ve sürekli konuşuyorsun orada. Kimse de dönüp bakmıyor.

Onur: Abi ona musallat olma diyoruz işte, hayaletler yapıyor genelde.

Can: Ee, who you gonna call o zaman?

Sabri: Bustin' makes me feels good abi.

Onur: Toast busters?

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

Onur şakalarını Edittochat üzerinde denemeye tam gaz devam etmektedir

Onur: Kratos'un evine ne denir?

Onur: Krathane

Eren: Olmadı pek. Fena deneme değildi ama…

Onur: Sen buldun burumsuyon

Eren: Yok, bunuyorum.

Onur: O zaman bol bol Omega-3…



Eren: Bak bu iyiydi işte, Onur gör bunları…

Onur: La ben yaptım zaten espriyi?

Eren: İşte diyorum ya bunuyorum, korkunç uykusuzum şu an.

Onur: Kim yaptı zannettin çok merak ediyorum.

Eren: Can yaptı gibi gördüm.



Geçmiş gibi düşman yoktur.

EMRE SÜMER

CREED III

03 03 23

Rocky'nin sağlam bir finalle kendi serisini sonlandırması ve Sylvester Stallone'un ringde dövüşecek yaşı fersah fersah geçmesiyle birlikte seri 2015 yılında Apollo'nun oğlu üzerinden devam etmişti. Ben de dahil çoğu kişi biraz zorlama olacağını düşünüp pek umut beslemese de her iki Creed filmi de gayet iyi iş çıkarttı. Üçüncü film de Mart 2023'te vizyona giriyor ve Adonis Creed rolünde izlediğimiz Michael B. Jordan'ın da ilk yönetmenlik tecrübesi olacak.

Öncelikle şunu belirtmek gerekiyor ki bu film Rocky mirasından ekmek yemeyen ve kendi ayakları üzerinde duran ilk Creed filmi olacak. Keza Rocky ikinci filmin finalinde oğlunun yanına dönerek kendi öyküsünü tamamlamış ve Sly da çektiği video ile role veda ederek artık bayrağı Jordan'a teslim ettiğini söylemişti. İçinde Rocky olmayan bir Rocky filmi izleyeceğiz yani. Umarım Rocky'i öldürmemişlerdir ama (çok net ağlarım).

Bu filmde Adonis'in "Benim için aile gibiydi" dediği çocukluk arkadaşı Damian (Jonathan Majors), çocukken beraber işledikleri bir suçun ardından hapisten çıkıyor ve aslında kendisine ait olan hayatı çaldığını iddia ederek Adonis'e kafa tutuyor. İnternette uzun bir süre Adonis'in Clubber Lang'in oğluyla dövüşeceğine dair artık zorlama ötesi bir senaryo dedikodusu dönmüştü ki o saçmalığın yerine Adonis'in kendi geçmişine odaklanan bu fikri çok daha olumlu buldum. Ha Damian'ı da Clubber Lang'in dayısının oğlu ya da Tommy Gunn'ın kayınçosu falan yaparlar, orasını bilemem tabii. Gene de Clubber Lang'in ufak bir rolde görüneceğine dair dedikodular sürüyor ama kendisi ya da sülalesinden biri Adonis'le dövüşmediği sürece benim için bir sıkıntı yok, hatta başımızın üzerinde yeri var.

İlk fragmandan anladığımız kadarıyla filmde ciddi şekilde bir Rocky 3 tadı var. İkinci filmden bu yana yedi yıl geçmiş ve Adonis bu zaman zarfı içerisinde hem kariyer hem de aile saadeti anlamında zirveyi görmüş. Damian ise kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir rakip olarak karşısına çıkıyor ki Rocky 3'de de benzer bir durumu Balboa yaşamış, Clubber Lang attığı sopayla kendisini dünyaya geri döndürmüştü. Öyküde tuttuğu yer açısından Damian ve Clubber Lang ciddi benzerlikler taşıyor yani. Tabii 30 küsur



yaşında hapishaneden çıkan birinin kısa sürede boks dünyasına ve dünya şampiyonuna kafa tutabilmesi ne kadar inandırıcı, orası biraz tartışmaya açık. Gene benzer şekilde Rocky üçüncü filmde akıl hocası ve baba figürü Mickey'i kaybetmişti ki Adonis de bu büyük maça ilk kez Rocky olmadan hazırlanacak. Unutmadan Adonis'in ilk iki filmdeki rakipleri Ricky Conlon ve Viktor Drago da filmde yer alacaklar fakat Adonis'in zirve yolculuğunda alt ettiği rakipler olma rolünden ötesine gideceklerini pek düşünmüyorum.

Creed 3 seri adına çok büyük bir sınav niteliği taşıyor. Serinin Rocky markası olmadan ayakta durup duramayacağını ilk kez bu filmde göreceğiz. Keza Rocky üzerinden 40 yıldan fazla geçmesine rağmen yeni nesillere de hitap etmeyi başarabilen bir ikon, zamana meydan okuyan bir sıfırdan zirveye öyküsü. Böyle büyük bir gölgenin ardından Creed'in de kendi izleyicisini yaratabilmesi çok zorlu bir hedef. Gene de sonucu ne olursa olsun Mart 2023'de İtalyan Aygırı bornozumu giyerek sinema kapısında bekliyor olacağım.

ROCKY-VERSE BÜYÜYOR MU?

Creed serisinin hem eleştirel hem de maddi açıdan başarılı olmasıyla beraber Rocky eldivenlerini assa da mirası devam edecek gibi duruyor. Keza geçen Temmuz ayında MGM tarafından Ivan Drago'nun geçmişini konu alacak bir Drago filminin yapım aşamasında olduğu resmi olarak duyuruldu ki Viktor'un da Creed 3'de rol alması projenin gerçekliğini destekliyor gibi. Ne var ki Drago filmi duyurusu Sly'ı inanılmaz sinirlendirdi ve yapımcıları yıllardır serinin kanını emmekle suçlayarak hem filmi hem de dostum dediği Dolph Lundgren'i Instagram üzerinden ağır şekilde protesto etti. Anlaşılan stüdyo Rocky markasının mirasını sürdürmek istiyor. Hatta Rocky'nin gençliğini anlatan bir dizinin ilk senaryo taslağını da gene Sly paylaşmıştı zaten. Rocky evreni nereye kadar genişleyecek, hep birlikte göreceğiz.



YÖNETMEN: Michael B. Jordan ○ **OYUNCULAR:** Michael B. Jordan, Tessa Thompson, Jonathan Majors, Wood Harris, ○ **VİZYON TARİHİ:** 3 Mart 2023



ESER GÜVEN

PINHEAD

O kadar iğne başınızı ağrıtmıyor mu kuzum?

Yoksa siz Pinhead'i doğuştan kafasında çiviler olan bir yaratık mı sanıyordunuz? Hayır efendim, hiç de değil. O aslında dünyevi zevkler batağına saplanmış, git gide daha aykırı zevklerin peşinde koşan ve yolu Lament Configuration kutusuyla kesiştikten sonra da insanlığını kaybedip o çirkin yaratık haline dönüşen bir adam.

Elliott Spencer. Kafayı sıyırmış biri, biraz da sadistlik var içinde. Karısını dövüyor, istismar ediyor, kızı Danielle'yi de ruhen sömürüyor. Kızının önünde kadın iç çamaşırlarıyla dolaşıyor, onun yanında annesiyle sevişiyor. Kızını çok arzuluyor ama bu arzusu fantezi olarak kalıyor o dönem. I. Dünya Savaşı sırasında bir ağaca asılmış cesetler görünce "Ahh ne güzel manzara" diye düşünüyor falan. Savaş sonrası stres bozukluğu yaşayan Spencer, travmasını derinlere gömmek için iyice aykırı zevk-

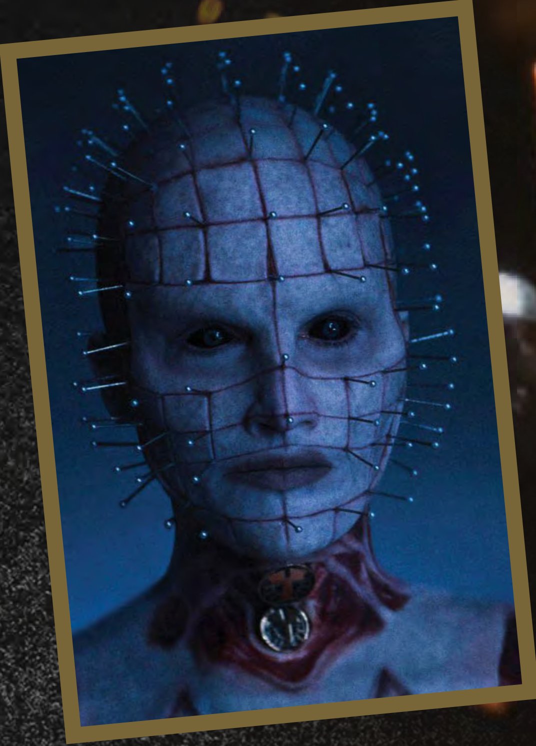
ler peşine düşüyor. Cenobite'lerle ilk karşılaşmasının ardından onlarda öyle bir etki bırakıyor ki karanlık sanatların hükümdarı, Cenobitelere ve Cehenneme hükmeden Leviathan onu da bir Cenobite'e dönüştürmeye karar veriyor.

Leviathan, Spencer'a kızını baştan çıkarttırıyor ve yıllardır kafasında kurduğu fantezisini yaşamasını sağlıyor. Spencer bunu yine hayalinde yaşadığını sansa da kızı Danielle babasından bir kız çocuk getiriyor dünyaya. Alabildiğine çarpık bir ilişki yumağı anlayacağınız. Spencer bir dünyevi zevki daha yaşamış olmanın keyfini sürerken Leviathan da onu Cehennem Rahibi rütbesine çıkarıyor.

Pinhead, en güçlü cenobite'lerin başında geliyor. Acı çektirmeyi çok seviyor ve bunun için zincirli kancalarını kullanıyor. En büyük zevklerinden biri de bu kancaları kullanarak kurbanlarına canlı canlı eziyet çektirmek, sonra da zincirleri farklı yönlere çekerek birkaç parçaya bölerek öldürmek. Zihin okuyabiliyor, başkalarına istediği şeyleri yaptırabiliyor, yoktan madde yaratabiliyor, illüzyonlarla karşısındakini kandırabiliyor. Sadece kafası çivili bir yaratık deyip geçmeyin yani, o çivilerin altında size çektirdiği acılarla zevkten doruklara ulaşacak bir kişi yatıyor aslında.

Hmm size onun gücünü şöyle tarif edeyim en iyisi: Scarlet Gospe romanında tek başına Lucifer'ın ordularını yok etmişti ve kendisine güç olarak denk olan tek kişi de Şeytan'ın ta kendisiydi.

Bence siz siz olun, eğer günün birinde bir yerlerde bir Lament Configuration kutusu bulursanız, aman diyeyim sağını solunu kurcalamayın. İnanın bana Pinhead ile karşı karşıya gelmek istemezsiniz, acının sınırlarını keşfetmek gibi bir arzunuz yoksa tabii.





E HANI PINHEAD ERKEKTI?

Pinhead'in orijin hikayesi Hellraiser serisinin üçüncü filmi olan Hell on Earth'te bizi Elliott Spencer'a götürse de Clive Barker aslında tüm bu hikâyenin çıkış noktası olan Hellbound Heart romanında cenobite'leri cinsiyetsiz olarak tasvir etmiş, Pinhead'in kadınsı bir ses sahip olduğunu söylemişti. O yüzden 2022 tarihli Hellraiser'da Pinhead'i bir trans aktris olan Jamie Clayton'ın canlandırması aslında tüm çıkış hikâyesine en yakın canlandırma olmuş bile diyebiliriz. "E Elliott hikâyesini boşa mı anlattın?" demeyin, valla bu yılki filme kadar çizgi romanlarda, kitaplarda ve filmlerde oradan yürüyorlardı, ne yapalım :)

JORGE LUIS BORGES

Kaderin sonsuz bahçesinde dolaşan kör bir adam

ONUR KAYA

"Büyülü Gerçekçilik" akımının kurucu babalarından ve gelmiş geçmiş en iyi kısa öykü yazarlarından biri olan Jorge Luis Borges'i anlatırken havalı cümleler kullanmak kolay elbette ancak kendisini anlamak gerçekten zor. Eserlerini yazış tarzı itibariyle zor, çünkü Borges'in öyküleri karakterlerinin derinliklerine inerek yazarının ruhuna ayna tutan öyküler değil. Edebiyatında öfkeli, umutsuz, acımasız veya fevri bir karakter görüp "Acaba bu hayatının hangi döneminden, karakterinin hangi parçasından veya tanışlarının hangisinden filizlenmiş?" diyemiyorsunuz. Borges gözlemlerini renklendirip kâğıda döken bir edebiyatçı değil ve ilginçtir, bu tıpkı babası gibi görme yetisini kaybetmesinden de gelmiyor; katarakt ufkunu karartmadan çok öncesinde de Borges yine aynı Borges. Hatta özrüne ithafen "Artık rüyalarımı dikkatim daha az dağılarak yaşayabiliyorum" demişliği de var.

Edebi motoru tutkuyla ve duyguyla çalışmayan Arjantinli yazarımız eserlerinde dünyevi meselelere meraklı da değil, hayatının bir kısmında ülke iktidarıyla problemler yaşamış olsa da yazımında politik de değil. Peki, o değil, bu değil, şu değil; bu adam ne? Görsel verilerle istila edilmediğine sevindiğini söylediği iç dünyası insanlarla ve onların meseleleriyle dolu değilse kafasını ne kurcalıyor? Soyut kavramlar kurcalıyor elbette. O latif kafa kelimeler ve karakterlerle temsil edilmeyi bekleyen konseptlerle dolu. Ünlü karakteri Funes gibi, karanlıkta kendi kafasının içinde dolaşırken saatlerini geçirebilecek bir zihne sahip. Lakin Funes o karanlıkta her şeyi sınırsız bir keskinlikle hatırlar ve detaylardan kaçamazken Borges kavramlardan labirentler inşa edip bir kısmını da biz bu ölümlülere, tüm o naif alçak gönüllüğüyle sunuyor. Bir hikâyesinde sınırsız farklı şekilde bitebilen bir romandan kesitler, bir diğerinde altıgen odalardan oluşma sonsuz bir kütüphane, bir başkasında bir romanı, onu ezberlemeden birebir tekrar yazabilecek kadar bilincini yazarının kine yaklaştırmak isteyen bir adam var…

Borges gerçek dünyanın detaylarıyla kendini çok meşgul etmese bile bu metinlerine aynı umursamazlığı gösterdiği anlamına gelmiyor. O metinlerini bir bahçede yetiştirir gibi besleyip büyümeleri izlemektense bir yapı gibi inşa eden bir yazar ve bu bağlamda tasarıları fazlasıyla detaylı. "Peki, neden hep müstakil evler yapmış, neden hiçbir gökdeleni yok?" derseniz de, cevap yine detaycılığında yatıyor; Borges bir roman yazmaktan kaçınıyor çünkü romanın, tek seferde bir bütün olarak özümsenip, her bir kelimesi aynı özenle kontrol edilemeyecek kadar uzun bir form olduğu görüşünde. Yazmaya başladığı bir öyküyü, uzadığı ve bir romana dönüşeceğini anladığı anda hem ortadan hem zihninden kaldırdığı söyleniyor. Ayrıca kendi işlerini beğenmediğini sıklıkla dile getirmesiyle egoistlikten uzak bir yazar bile olsa eserlerinde sonsuzluğun farklı tariflerini çok kereler yaptığı gerçeği var. Nihayetinde bir yazar için, ebediyeti titizlikle inşa edilmiş kısa formlara hapsetmekten daha büyük bir eğlence olabilir mi? Borges gibi naif, mütevazı, hal tavrını en kötü kibar ironilerle döşemiş bir adam, bu muzipliğini itiraf eder mi?



Büyülü Gerçekçilik

1925 yılında Alman eleştirmen Franz Roh'un ilk defa kullandığı Büyülük Gerçekçilik terimi, zamanla en önemli eserlerini Latin Amerika edebiyatçılarının verdiği ve oradan dünyaya yayılan edebi akımı tanımlar hale gelir. Fantezi gibi tamamen kurgusal diyarlarda geçmeyen, bildiğimiz zaman ve/veya mekânlarda yaşanan ve doğaüstü öğeler içeren anlatıları tanımlamak için kullanılır ve en bilinen örneklerinden bir tanesi de Gabriel Garcia Marquez'in Yüzyıllık Yalnızlık romanıdır. 1955 senesinde eleştirmen Angel Flores bir makalesinde, akıma dâhil ilk yazarın Jorge Luis Borges olduğunu belirtmiştir.

Diller ve ülkelerle genişleyen bir zihin

Borges, dilin gerçeğe ve pratiğe dair hâlihazırda anlattıklarının değil, soyuta dair anlatabileceklerinin bir neferi. Bu bağlamda tek bir tanesiyle sınırlı kalmadığı dillerinin bir üstadı elbette. İspanyolca konuşulan, İngilizce okunulan orta sınıf bir aileye 19. yüzyılın son doğanlarından olmaya niyetliymiş gibi tam da 1899'da doğmuş ve ailesinin kütüphanesinde izole bir çocukluk geçirmiş. İki ana dili var sayabileceğimiz haliyle de daha 9 yaşındayken Küçük Prens'in İspanyolca tercümesini yapmış. Hayatının ilerleyen dönemlerinde akademisyenlik de yapmasıyla dil repertuvarına Fransızca, Almanca, Eski İngilizce ve Eski Norsça da eklemiş ancak kurgu ve makale yazımında genelde İspanyolca ve İngilizce ikilisini kullanmış. Dilinin yanında meskeni de bol olmuş; babasının göz tedavisi için 1914'te ailecek İsviçre'ye taşınmaları, Birinci Dünya Savaşı'nın Borges ailesini Avrupa'da tutsak almasıyla sonuçlandığı için Fransa ve İspanya da yaşadığı yerler arasına girmiş.

BLACK ADAM

PELİN YİĞİT

YÖNETMEN: Jaume Collet-Serra **OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Noah Centineo, Pierce Brosnan, Quintessa Swindell **IMDB NOTU:** 7.1

Ah DC ah! Ne zaman hakkında yazmaya başlasam hep olabilecek potansiyel içerikler, oyuncular, hikâyeler aklıma gelir ve üzülürüm. Bu filmi de "Berbat değil ama müthiş de değil, isteyen izlesin" diyerek kestirip atasım var. Son zamanlarda The Batman haricinde beni yükselten bir DC içeriği izlemedim. Zaten Marvel kadar sık da gelmiyor, neden her gelen ortalama puanla gidiyor? Hadi diyelim gitti, neden bunlardan ders çıkarılıp seyirciye biraz olsun kulak verilmiyor? Warner Bros, gerçekten yatacak yerin yok. Ama DC'deki yönetimsel değişiklikler açıkçası beni mutlu etti, geleceğini merak etmiyor değilim… Neyse filme gelelim.

Beni tanıyanlar Shazam aşkımı bilir. Çizgi romanlarına, animasyonlarına olan sevdam bambaşka. Filmi de tam olması gerektiği cıvıklıktaydı bu arada ama o başka zamanın tartışması. Velhasıl Shazam bu kadar hayatıma dahilken Black Adam'ı bilmemek ve beklentiye girmemek mümkün değildi kendi adıma. Ha filmden beklentim Allah katında değildi aslında beklediğimi aldım ben. Çünkü Black Adam yan karakterin de yan karakteri benim için ve filmi olması bile mucize. Fakat gel gelelim neler olmuş, neler olmamışa.

Öncelikle Black Adam'ı, The Rock'ı her açıdan çok sevdim. Karakterini bayağı iyi yansıttıklarını düşünüyorum eskiden kalma bilgilerime bakaraktan. Ayrıca o Dr. Fate nedir, nasıl bir güzelliktir… Hem kask/kostüm açısından hem de karakter açısından müthiş oturtmuşlar. Pierce Brosnan da filmi almış yürümüş resmen. Onun haricinde Hawkman'e bayıldım ama kalan JSA üyeleri biraz olmasa da olur tadında. Fakat oyunculardan çok hikâye problemli bu filmde ne yazık ki. Sorun temelde yani.

Filmin en büyük hatası aç gözlülüğü olmuş. Onu da katalım, bu da gelsin, şu da olsun derken çorbaya dönüyor özellikle ikinci yarısı. İşte ana hikâye yazımında DC'de genel bir sıkıntı var. Tutup koparamıyor veya doğru insanlarla çalışamıyorlar ne yazık ki. İlk yarı olacak sanki gibi hissettim ama yine bir yerde koptu ipin ucu. Kısmet…

Ha, bir de tabii hepimizin artık bildiği "After Credits" sahnesi var. Spoiler olmasın ama The Rock şu an DC için başındakilerden daha çok çabalıyor ve bu beni çok mutlu etti. Bu nedenle film müthiş olmasa da kurmaya çalıştığı gelecek projeleri tahmin edebiliyorum. Umarım en kısa zamanda WB kendine gelir ve komple bir iç yönetim temizliğine gider DC adına. Sonrasına bakacağız artık, ben hep buradayım. ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: Bu evreni The Rock kurtarırsa çok gülerim fakat bunun yaşanmasını görmek de isterim. Bu nedenle gidin izleyin, gerçekten denildiği kadar kötü değil. ★★★½



AFTERSUN

YÖNETMEN: Charlotte Wells **OYUNCULAR:** Paul Mescal, Frankie Corio **IMDB NOTU**: 7.6

Bu yıl filmler açısından oldukça yoğun bir yıl geçirdik. Fakat sorulduğunda hangisi aklında kaldı deseler pek de cevap verebileceğim bir tanesi gelmiyordu aklıma. Taa ki Aftersun çıkana dek. Öyle bir film ki Aftersun, ya hiç sevmez ve bütünleşemezsiniz ya da tüm çocukluğunuzu alıp bir tepside önünüze sunar, bir de arkasına şarkı koyar ve size tanıdık hissettirir. İşte ikincisini hissedenlerin vazgeçilmez filmi oldu Aftersun. Cannes film festivalinde alkış kıyamet kopartan, tekrar tekrar izlenen bir film oldu. Böyle deyince tabii insanların beklentisi akıl almaz bir hikâye, bir çarpıcı son, Oscar'lık oyunculuk olduğu için hayal kırıklığına uğrayanlar olacaktır ama biraz normalin dışında filmlere alışkın olan her film sever bu filmin herhangi bir filmden çok daha az çabalayarak daha çok şey hissettirdiğini fark edecektir.

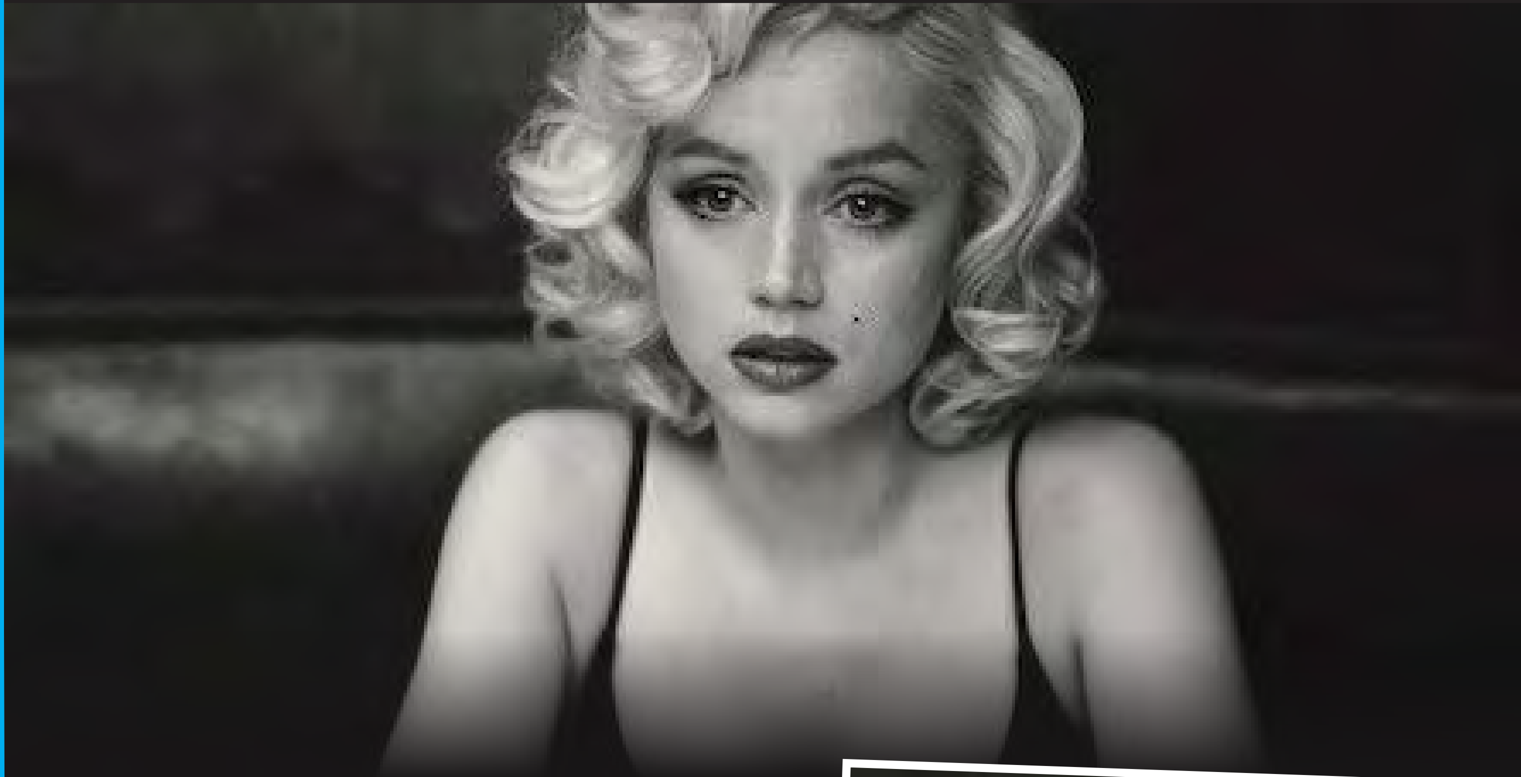
Paul Mescal'in Normal People'dan sonra işlerini Daisy Edgar-Jones'ta olduğu gibi merakla bekliyordum. Daisy biraz daha hızlı yıprandı bana kalırsa, Paul daha seçici olduğu için mi yoksa o kadar fazla teklif gelmediği için mi karşımıza az çıkıyor bilmiyorum ama böylesi bende daha çok etki yarattı. Muhteşem bir performans sergilemiş ama ondan da beklediğim buydu zaten. Beni asıl şaşırtan Frankie Corio'nun oyunculuğu oldu. Kendisini bana kalırsa filmlerde daha çok göreceğiz bu rolünden sonra. Bu kadar doğal ve gerçek çocuk oyuncuyu Mckenna Grace'ten beri görmemiştim.



Filmin tek sıkıntısının oturup film yapımı açısından incelendiğinde biraz zayıf kalması. Kurgudaki bazı amatörlükler göze çarpsa da festival filmi olduğu için beni rahatsız etmedi. Çoğu sahne o eksiklikleri oldukça iyi kapatmayı başardı. Bu filmi yapmak ve bunları hissettirmek gerçekten zor, çünkü bir baba ve kızın Türkiye'deki tatilini anlatan dümdüz bir senaryosu var ve bir başkasının elinde bu film aşırı ucuz durabilirdi ama Charlotte Wells'in yarattığı "polaroid etkisi" beni çocukluğuma ve babamla gittiğim tatillere bırakıp gitti. Bu senaryonun beyaz perdeye bu kadar iyi yansıtılabilmesinin de tek yolunun Charlotte Wells'in de aynı tatili yaşamış olabileceği ihtimalini doğuruyor kafamda.

Yılın en sıcak, en bizden ve en tatlı hüzünlü filmlerindendir. Her baba kızın aynısını yaşamamış olsa da benzerini yaşamış olabileceği, kızın büyümüş halinin geçmişi hatırladığı müthiş sahneyi gözleri dolu dolu izleyebileceği bir film. Candan Erçetin'i de öyle bir yerde koymuşlar ki şarkının artık benim için çok başka yeri oldu. Genel olarak bu film benim için telefonumdan izlediğim eski bir video niteliğinde. Teşekkürler Charlotte Wells. PELIN

EDİTÖRÜN NOTU: Eski bir polaroid tadında bir film. Güneşin sıcaklığından, ter damlalarına kadar her türlü duyguyu iliklerinize kadar hissettiren türde. Bu yılın en başarılı işlerinden. ★★★½



YÖNETMEN: Andrew Dominik **OYUNCULAR:** Ana de Armas, Adrien Brody, Xavier Samuel **IMDB NOTU:** 5.5

BLONDE

Marilyn Monroe hakkında pek çok kitap, film, belgesel çıkarıldı. Fakat özellikle bu filmde Monroe'nun yaşadıklarını onun gözünden göreceğimiz vaatleri yüzünden umudum çok yüksekti. Yönetmen Andrew Dominik'in film için temel hikâyesini aynı isimli Joyce Carol Oates'in yazarlığını yaptığı kitaptan alındığı söyleniyor. Yönetmen tabii kitaba oldukça yorum kattığını da belirtiyor. Ayrıca şunu da söylemem gerekir ki Joyce'un yazdığı bu kitap da tamamen kanıtlanmış verilere dayanmamakta, bu nedenle hakkında bu kadar fazla bilinmezlik olan birisine bir film çekmek ve "onun bakış açısından" demek bana kalırsa biraz aptal cesareti gibi. Özellikle de bu film Marilyn'i hiç anlamayan birisi tarafından çekildiyse…

Filme değinmeden önce yönetmenin neden Marilyn'i anlamadığından biraz bahsedeyim. Pek çok röportajında Marilyn'in filmleri için "Hâlâ izleyen var mı ki?", "Gerçekten seviyor musunuz?" tarzında söylemleri olan bir yönetmenin filmi yönetmesi çok ilginç öncelikle. Her bir düşüncesini filme püskürtmüş adeta.

Set tasarımı, kostümler, sahnelerin gerçek hayatla birebir benzerliği ve özellikle Ana de Armas'ın oyunculuğu o kadar iyiydi ki… İyi bir hikâyeyle Oscar'a yürürdü bu film. Fakat gerçeklere dayanmayan hikâyesinde sadece sürekli olarak cinsel objeleştirilmesini gördüğümüz Marilyn Monroe'nun başka hiçbir özelliği yokmuş gibi lanse edilmesi beni inanılmaz sinirlendirdi. Gerçekten kültürlü ve çok okuyan, aslında aptal sarışınlıktan oldukça uzak bu kişinin zekasına dair 1-2 sahneden fazlasını göremedik. Ne yazık ki Marilyn Monroe'nun tam da istemediği şey bu film olabilir. Tüm emeklere yazık olmuş. ■ **PELIN**



Son zamanlarda yaşadığım en büyük hayal kırıklığı oldu kendisi. Bu işin doğrusu Spencer'dır benim için, Blonde asla değil. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: David Gordon Green OYUNCULAR: Jamie Lee Curtis, Andi Matichak, Rohan Campbell, Will Patton IMDB NOTU: 5,0

HALLOWEEN ENDS

"Kumarda durmasını bileceksin" diye çok sevdiğim bir söz vardır, aynı şeyi devam filmleri için de söyleyebiliriz. Mesela 2018'de çekilen Halloween seri adına gayet güzel bir final olabilirdi, orada duracaklardı. Fakat durmadılar ve önce Kurban Bayramı tadında Halloween Kills geldi, şimdi de Michael Myers'ın çırak yetiştirdiği Halloween Ends'le karşı karşıyayız.

Artık bayatlamış tuzsuz kabak çekirdeği tadı veren serimizin bu filminde de Halloween Kills'teki fatality'lerin üzerinden 4 sene geçmiş ve kasaba ahalisi ölümler için Michael Myers'ı değil de Laurie'yi suçlamaya başlamış ne hikmetse. Öte yandan kasaba ahalisinin sürekli günahına girdiği genç bir kardeşimiz de 4 yıldır ortalarda gözükmeyen Michael'ın stüdyo dairesini buluyor ve Michael bu gencin elinden tutarak güçlerini ona aktarıyor. Tamam seri boyunca defalarca ölmesi gereken Michael'ın doğa üstü güçleri olduğunu tahmin ediyorduk fakat meslek yüksek okulu açması sürpriz oldu doğrusu.

Filmlerin yeni şeyler denemesini takdir eden bir adamımdır. Fakat o film 45 yıllık bir serinin finali olmamalıydı. Keza Michael'ın çırağı filmin merkezine o kadar oturuyor ki serinin tarihi boyunca ilk kez bu kadar etkisiz ve silik bir Michael Myers görüyoruz. Ekran süresi inanılmaz az, 3-4 kişi ya öldürüyor ya öldürmüyor ve inanılmaz güçten düşmüş durumda. Hani Laurie kalkıp da 4-5 seneliğine başka bir yere taşınsa eceliyle gider miydi acaba diye düşünmedim değil. Serinin finaline turşusu çıkmış bir Michael taşımak işin bütün karizmasını ve heyecanını kaçırmış.

İşin kötü yanı, spoiler vermemek adına söyleyemediğim sebeplerle Michael'ın çırağı da bir noktadan sonra film ya da seri adına bir şey ifade etmez hale geliyor. O zaman bu karaktere ne gerek vardı ki diye soruyor insan kendine. Bu film serinin sözde finali olacağı için dört gözle beklediğimiz final kapışması da ender görülen Osasuna atakları gibi Laurie adına tek taraflı geçiyor maalesef. Ardından gelen recm tadındaki kapanış sahnesi de akla zarar denecek cinsten zaten.

2018'de toplanan karizmanın ardından serinin gene doğa üstü Samanyolu TV öyküleri kalibresine düşmesi beni çok üzüyor gerçekten. Özellikle de korku / gerilim sineması tarihine damga vurmuş bir karakterin aç gözlülük yüzünden bu hallere düşürülmesi… Asıl ibret alınması gereken ders budur işte.

EMRE S.



EDİTÖRÜN NOTU: Seri adına oldukça zayıf, yer yer de yağışlı, kâbus gibi bir final... ★★☆☆☆

YARATICI: Jessica Gao **OYUNCULAR:** Tatiana Maslany, Ginger Gonzaga, Jameela Jamil, Tim Roth, Mark Ruffalo, Benedict Wong, Charlie Cox **YAYINLANDIĞI KANAL:** Disney+ **IMDB NOTU:** 5.1

SHE-HULK: ATTORNEY AT LAW

Dördüncü duvar ustası Jen Walters (boş zamanlarında da avukat)

OĞUZ ERDOĞAN

Benim beklentilerim mi biraz azaldı yoksa son zamanlarda iki farklı yerden de iyi işler mi geldi kestirmek güç. Önce FIFA 23 ile birlikte seneler sonra bir FIFA oyunundan keyif almaya başladım. Şimdi de Marvel Sinematik Evreni bünyesinden çıkan bir yapım bana seneler sonra ilk defa farklı hissettirdi. İyiliği, kötülüğü, mizahı her şeyi tartışılabilir ama She-Hulk gerçekten farklı bir havaya sahip.

İnternetin bir kısmına yayılan «her şeyden nefret etme» kültürü özellikle sosyal medyayla birlikte zirve yapmış durumda. Dizinin puanlarının aşırı kötü olmasına aldanmayın çünkü tam da She-Hulk'ın kendi içerisinde dalga geçtiği durumlarla dizi internet aleminde yüzleşmek zorunda kaldı. Bu demek değil ki dizi her yanıyla kusursuz ama şu bir kesin ki çizgi romanlarla biraz haşır neşir her insan She-Hulk'ta kendine ait bir şeyler bulacaktır.

Dördüncü duvar ustası Jen Walters

Özellikle Deadpool ile aşina olduğumuz dördüncü duvarı aşıp doğrudan okuyucu/izleyici/oyuncuyla etkileşime geçen karakterleri pek severim. Lakin bunu dozajında yapmakta fayda var yoksa ortaya abidik gubidik bir hikâye ve twist'e gelen bir senaryo çıkabilir. Özellikle 80'ler sonu 90'lar başında yayımlanan Sensational She-Hulk çizgi romanı dördüncü duvar kullanımı konusunda ders niteliğinde bir içeriğe sahip. Zaten dizinin de en harika yaptığı şey tam olarak bu dördüncü duvarı lime lime etmek.

Hatta söz konusu Marvel Sinematik Evreni olunca devasa bir külliyat bir anda Jennifer Walters'ın oyun alanı haline geliyor. Jen bu farkındalığını finale kadar bizimle konuşarak durumların absürtlüğünü ve dizinin gidişatı hakkındaki şikayetlerini dile getirmek için kullanıyor. Zaten sürekli kendisiyle ve kendisiyle dalga geçenlerle eğlenmeyi amaçlayan bir dizi ve karakterizasyonda ziyadesiyle absürt sahnelerle karşılaşabiliyoruz. Zavallı Jen'in diziye başlarken bunu bir "avukat dizisi" zannetmesi ve yavaş yavaş "Yav ben aslında Hulk'ım değil mi?!" farkındalığına varması da keyfi epey yukarıya çekiyor.

Marvel Sinematik Evreni'nin büyük patronu Kevin Feige'in android olma ihtimali kafamda her geçen gün daha yüksek yüzdelere ulaşıyor. Sanki kendisine karakter dataları bir şekilde giriliyor ve ortalamanın biraz üstü olmak şartıyla bir patika izleyip içerik üretiliyor. İşte böyle düşünen tek deli ben değilmişim. She-Hulk o kadar güzel bir final yaptı ki. Hem final bölümünde hem de bölüm bittikten yaklaşık 15 dakika sonra bile yüzümde bir tebessüm vardı. MCU'nun tüm Disney+ işlerini bir potada eritirsek She-Hulk'ın final bölümü kesinlikle bireysel olarak en iyi bölüm olmuş. Finali ayrı puanlamam gerekse 9.5/10 verirdim.

Çünkü hem dizinin kendisiyle dalga geçen yanını harika korumuş hem de tüm MCU külliyatı (buna kamera arkası ve Disney+'nın tamamı da dahil) ile olağanüstü bir şekilde dalga geçmeyi başarmış. Hatta öyle ki ufuktaki üçüncü Deadpool filmi için çıta ilk defa yukarı çekildi ve dördüncü duvar ustalığı Jen Walters'ın özgeçmişine de başarıyla yazıldı.

Sadece She-Hulk açısından değil tüm MCU açısından da büyük (aslında çok da büyük değil biraz olayları takip edince ortaya çıkıyordu) bir Hulk sürprizi de bizleri bekliyor. Dizinin belki de en büyük hayal kırıklığıysa benim adıma Titania'dan yaşandı. Kendisini bir moda ikonu, fenomen olmaktan öteye geçerken göremedik. Hani karakteri tamamen değiştirip süper güçleri olmayan birisi yapsalar makul olabilirdi ama Titania dizi boyunca birkaç yerde bolca güç gösterisi de yaptı. Birkaç mini mini sekans hariç doya doya bir She-Hulk vs Titania izleyemedik. Tabii şimdi düşününce dizi asla böyle bir şey amaçlamamış da olabilir çünkü She-Hulk'ın yegâne amacı kendisi ve etrafındaki her şeyle olabildiğince dalga geçebilmekti. Popüler kültür, sosyal medya, linç harekatları, ikili ilişkiler hemen hemen tüm güncel konular Jen Walters ve arkadaşları tarafından bolca alaya alındı. Zaten She-Hulk olmadan önce de epey eğlenceli bir karakter olan Jen Walters'ın dans etmesinden rahatsızlık duyanları da ciddiyet vaat eden film ve dizilere davet ediyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Adet gereği bir puan vermek gerekirse tüm internetteki nefret eden insanların aksine ben diziyi çok beğendim ve can-ı gönülden bir 4/5 veriyorum. ★★★★☆



YARATICILAR: Fletcher Moules OYUNCULAR: Kid Cudi, Jessica Williams, Laura Harrier IMDB NOTU: 7.4

ENTERGALACTIC

“Romantik komedinizin üstüne hip-hop sosu ister miydiniz?”

SABRİ ERKAN SABANCI

Kid Cudi, son on yılda hip-hop'ın en harika seslerinden olduğunu düşündüğüm biri. Kanye West'in “Welcome to the Heartbreak”ini ilk duyduğumdan bu yana dinlediğim, yerden yere vurulan “Speedin' Bullet 2 Heaven” albümünde bile sevebileceğim bir şeyler bulacak kadar sevmiştim, o derece. “Man on the Moon III”le beraber 2020'de solo işlerine geri dönen Kid Cudi'den en son beklediğim şey de bir animasyon filmdi. Ona eşlik edecek bir albüm de hiç beklemiyordum. Ama ikisi de oldu.

Kid Cudi'nin seslendirdiği Jabari'nin sokaklarda yarattığı Mr. Rager karakterinin bir çizgi roman firması tarafından “Gel sen bunu çizgi roman yap biraderim” diye başlayan Manhattan'daki yeni hayatını ele alıyor Entergalactic. Yeni hayatına başlarken sürekli kafası eski sevgilisi tarafından ya da arkadaş grubunun sorgulanmaya bayağı açık önerilerinden çelinirken, yan komşusunda aşkı bulma hikâyesi, ya da kısaca bolca gördüğümüz bir romantik komedi de diyebiliriz. Hikâye açısından pek yaratıcı bir şeyler sunduğunu söyleyemem gerçekten. Bayağı romantik komedi klişeleriyle dolu. Hatta ve hatta “Aşkı bulduysan bırakma” diye bir diyalog bile geçiyor, o derece bir klişeden bahsediyorum. Fakat Entergalactic'i öne çıkaran şey bu hikâyenin etrafındakiler: Animasyonundan müziklerine, karakterlerinden sinematografisine kadar her şey izlerken insanı bayağı tatmin ediyor.

Animasyon konusunda cidden başarılı olduğunu söylemek lazım. Birçok insan ilk görüşte “Enter the Spiderverse bu” diyecektir illaki ama bunu başarılı bir şekilde yapmak cidden zor iş. Bunun yanı sıra genel olarak filmin temasına ve o “hip-hop sosu”na da gayet uyduğunu belirtmem gerek. Başka herhangi bir tarz ya da bu tarzın düzgün yapılamaması rahatlıkla “Bir şeyler yanlış sanki” dedirtirdi.

Entergalactic'in benim için en ilgi çekici noktasıysa, kocaman bir Kid Cudi albüm filmi gibi hissettiriyor olması. Filmdeki müziklerin hepsi, filmle beraber çıkan Kid Cudi'nin Entergalactic albümünden. Bir nevi konsept albüm diyebiliriz hatta. Albümün ilk şarkısından son şarkısına kadar bir adamın değişiminin ve aşkının hikâyesi anlatılıyor ve film de bir nevi bu albüm için büyük bir müzik klibi görevi görüyor. Kid Cudi'nin performansları da gayet başarılı her zamanki gibi. Man of the Moon III'teki geri dönüşünden bir şey kaybetmemiş, hatta kendini iyice bulmuş bile diyebilirim rahatlıkla.

Ancak bu albüm-film yakınlığından rahatsız olanlar da olacaktır kesinlikle, hatta “Albümü için film yapmış” bile diyenler vardır. Fakat söz konusu adam Kid Cudi gibi aşırı duygu yüklü, istediğini yapan bir adam olunca bana biraz haksızlık gibi geliyor. Bir de üstüne filmle albümün birbiriyle ne kadar uyumlu olduğunu ve bir nevi “aktığını” görünce pek de laf edesim gelmiyor bu konuda.

Fakat günün sonunda Entergalactic'e bir film olarak “hip-hop soslu romantik komedi” dersem çok da fazla haksızlık yaptığımı düşünmem dürüst olayım. Evet, özellikle Kid Cudi'yi seven biri olarak ben izlerken (ve dinlerken) çok keyif aldım ama objektif olarak baktığımda gerçekten de özünde herhangi bir romantik komediden farkı yok. Hatta sırf emin olmak için Jim Carrey'li, Zooey Deschanel'li “Bay Evet”i tekrar izledim. Hikâyelerin ilerleyişinden karakterlerin türlerine kadar (Eski sevgili, yeni “ilginç” sevgili, iki yakın arkadaş ama biri diğerinden daha tuhaf) her şey neredeyse her şey var. Bu yüzden de Kid Cudi'yi çok sevmeme rağmen, filmini abartı bir şekilde övmekte zorlanıyorum maalesef. Yine de romantik komedi seviyorsanız izlemenizi tavsiye ederim.

EDİTÖRÜN NOTU: omantik komedi olarak türde hiçbir riske girmediğini bilerek izlerseniz ve görselliğini severseniz harika bir film. Hatta Kid Cudi'yi seviyorsanız mükemmel bir film. Diğer türlü gayet ortalama, çerezlik bir film. ★★★☆☆



YARATICI: G.R.R. Martin, Ryan J. Condal YÖNETMENLER: Clare Killner, Miguel Sapochnik, Greh Yaitanes, Geeta Vasant Patel, Alan Taylor OYUNCULAR: Matt Smith, Rhys Ifans, Paddy Considine, Emma D'Arcy, Olivia Cook IMDB NOTU: 8,6 YAYINLANDIĞI PLATFORM: HBO Max (Türkiye'de Beinconnect)

HOUSE OF THE DRAGON

KIVANÇ GÜVEN

Eveeet, geldik ortalığı kasıp kavuran House of the Dragon'ın prömiyer sezonu finaline… Ömer'in de iki sayı önceki yazısında çok net bir şekilde belirttiği gibi, popüler kültürün sağlam sütunlarından biri olan Game of Thrones'un ardında bıraktığı enkazda, House of the Dragon parıl parıl parladı vallahi. Herkes bırakın diziyi, tüm Buz ve Ateşin Şarkısı evrenini kafasından silmek üzereyken, HBO kritik bir atakla buna engel olunca, bizim de bebek gibi yepyeni bir dizimiz oldu. Üstelik aynı evrende, farklı zamanlarda geçecek daha birçok proje de yolda.

Müsaadenizle ben yekten lafa giriyorum. House of the Dragon'a bayıldım! Game of Thrones'un o ilk sezonlarda damakta bıraktığı tat, aynen devam ediyor. Gerçekçi ve etkili diyaloglar, muazzam oyunculuklar, bolca entrika, sert sahneler ve sarsıcı sürprizler… Evet, G.R.R. Martin'in insanı allak bullak eden evrenine yeniden hoş geldiniz.

Aslında yapım, bir dizi için oldukça riskli bir yol izliyor. Bölümler arasındaki zaman çizelgesi oldukça dengesiz. İki bölüm arasında 6 yıl da olabiliyor, bir gün de. Bunun normalde izleyicinin kafasını karıştırması gerekirken, burada tatlı bir heyecan oluşturuyor. "Bakalım bu bölüm hangi zamanda geçecek?" diye yeni bölüm açmak bile ayrı bir keyif. Tabii buradaki esas başarı senaryoda, hiç kafa karıştırmadan ustalıkla bu işin altından kalkmışlar.

Bu projede Martin'in parmağı olduğu da çok belli. Diyaloglar neredeyse Game of Thrones kadar akıcı. Usta bir yazarın elinden çıktığı her halinden belli oluyor. Her ne kadar dizinin esinlendiği kitap, bir parça tarih kitabı formatında yazılmış olsa da Martin üstat diziye de el atmış belli ki. Üstelik bu yalnızca diyaloglarla da sınırlı değil. Karakterlerin ana hikâyeye dahil oluşları, olayların birbirine bağlanma şekilleri, hepsinde kaliteli bir duruş var.

Oyunculuklar da aynı derecede başarılı. Hemen herkes, oynadığı karakterin üstesinden gelmiş. Özellikle en çok beğendiğim iki oyuncuya parantez açmadan rahat edemeyeceğim galiba. Kral Vicerys rolünde Paddy Considine ve Prens Daemon rolünde Matt Smith o kadar başarılı bir performans sergiliyorlar ki, yer yer diziyi sırtlayıp tüm odağı üzerlerine çekmeyi başarıyorlar. Diziyi izleyenler, biliyorum hepinizin aklına o ikonik tahta yürüme sahnesi geldi… :)

Diziye ilişkin olumsuz yorum olarak belirtebileceğim yalnızca iki husus var aslında. Birincisi, aksiyon dozunun Game of Thrones'tan aşağıda olması sebebiyle yer yer durağanlaşması, ikincisiyse aile içi entrikaların fazlalığı sebebiyle yer yer Muhteşem Yüzyıl kıvamına gelmesi. Ama ne yapalım, senaryo böyle. İlerleyen sezonların daha hareketli geçeceği de hepimizin malumu.

Sonuç olarak, Martin'in kalemini özlemişiz be. Ekranda yine o enfes aile sembollerini görmek, meşhur mu meşhur intronun kulağımıza çalınması, birkaç bölümde bir deli dehşet sürprizlerle karşılaşmak… İlk sezonu sonlandırırken, izleyiciler olarak yapmamız gereken tek bir şey var: dizinin tadını çıkartırken, sonunun Game of Thrones gibi olmaması için dua etmek.

EDİTÖRÜN NOTU: Game of Thrones'un küllerinden, anka kuşu gibi doğdu House of the Dragon. Her sezon üstüne koyarak gitmesi halinde, yeni bir başyapıtımız olacak gibi duruyor. ★★★★½

PELİN YİĞİT

THE MIDNIGHT CLUB

YÖNETMEN: Mike Flanagan **OYUNCULAR:** Ruth Codd, Igby Rigney, Iman Benson, Heather Langenkamp, Zach Gilford, Samantha Sloyan **IMDB NOTU:** 6.6

Mike Flanagan geçtiğimiz dönem bir Flanaverse yarattığını açıkladı. Bu habere aşırı sevindim çünkü türettiklerinden bir dünya yaratacak birisi varsa o da Mike Flanagan'dır. Her içeriğinde beliren ayna olsun, bazı içeriklerin birbirleriyle devamlılığı olsun, oyuncu devamlılıkları olsun aşırı ayırt edici bir korku manyağı Mike Flanagan ve o yüzden kendisi en sevdiğim dizi yönetmenlerindendir. Hill House da en sevdiğim dizilerdendir o da ayrı konu. Bir korku sever olarak böyle yaratıcı bir evren görmek, her bir hikâyesi Hill House kadar çarpıcı olmasa da ilgi çekici ve alışılmışın dışında senaryolar izlemek ve tabii ki tüm bunların her dönem Cadılar Bayramı'nda olması o dönemi iple çeker hale getirdi beni.

The Midnight Club yönetmenin Netflix'e yaptığı 4. dizi ve benim için sıralamada 2. olarak yerini aldı diyebilirim. Diğerleri kadar ses getirmese de ben ana temayı oldukça sevdim. Bu sefer klasik bir Mike Flanagan içeriğine nazaran daha az korku öğeleri ve daha çok gizem vardı. Açıkçası ben Flanagan'ın bu yönünü çok seviyorum.

Birbirinden farklı ölümcül hastalığa



yakalanmış 8 çocuğun klinik benzeri bir bakım evinde kendi rızalarıyla kalmasını ve bu evde yaşamış önceki çocukların ne gibi gizemleri açığa çıkardığını konu alan bir senaryoya sahip. Öncelikle ana senaryonun fikrine bayıldım. Gençlik bağı içeren dizilerden hep keyif almışımdır. Bu seferkinde bir de öleceklerini bilen gençlerin bağını ve gizemleri çözüşünü izliyoruz. Her bir karakteri, yaşadıklarını ve bağlarını da çok iyi yansıtmış Mike Flanagan hikâyeye. Gençlerin gece yarısı kütüphanede buluştuğu, her birinin sırayla korku hikayesi anlattığı ve bu hikâyelerde de kendilerinin oynadığını gördüğümüz bir seriler silsilesi Midnight Club. Dizi içinde dizi diyebiliriz. Fikir çok güzel olsa da her karakterin hikâyesi keyifli değildi ne yazık ki. Hal böyle olunca da zaman zaman yorucu bölümlere rastlayabiliyoruz.

Bir de insanların genel bir yanılgısı oluyor Flanagan üzerine, o da çok korkutucu olduğunu düşündükleri için izlememeleri. Mesela ilk bölüm en çok jump-scare barındıran bölüm olarak rekor kırmış. Ama sahneyi izlerseniz art arda gelen jump-scarelar olduğu için gerçekten korkutma amacı gütmüyor. Yani genel olarak dram ağırlıklı, gençlik barındıran, duygusal bir dizi diyebiliriz. Yine bir kitap alıntısı olmasına rağmen çok iyi ekrana yansıttığını düşünüyorum Flanagan'ın. Gelecek işlerinden de bir o kadar umutluyum.

EDİTÖRÜN NOTU: Mike Flanagan diye birisi olmasaydı bu dizi yine de bir Mike Flanagan dizisi olurdu. ★★★★☆



YARATICI: Dave Filoni ○ **YÖNETMENLER:** Saul Ruiz, Charles Murray, Nathaniel Villanueva ○ **OYUNCULAR:** Corey Burton, Ashley Eckstein, Ian McDiarmid, Dee Bradley Baker ○ **IMDB NOTU:** 8,6 ○ **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Disney+

STAR WARS: TALES OF THE JEDI

SEZON 1

Ahsoka'ya gide riken avluda bir Dooku...

OĞUZ ERDOĞAN

Star Wars külliyatı içerisinde merak ettiğim çok fazla karakter ve çok fazla dönem var. Clone Wars ile birlikte içimiz dışımız 2. ve 3. film arası olmuşken şimdi bir de 3 ve 4 arası dönemin oyulması başladı. Legends ile birlikte bu dönemin daha güzel haline tanıklık etmiş şanslı azınlıktan olduğum için bu ara dönemlerin artık iç bayıcı hikayelerinden ziyade ya karakterlere odaklanmış (Mandalorian gibi) hikâyeler ya da yeni dönemler (nasipse izleyeceğimiz High Republic dönemi gibi) daha çok ilgimi çekiyor. İşin karakter kısmındaysa Dave Filoni Usta, şahane bir yapımla yeniden karşımıza çıktı: Tales of the Jedi.

Klon Savaşlarından ziyadesiyle bıkmamdan mütevellit Ahsoka Tano karakteri benim için çok fazla hayranın aksine büyük anlamlar ifade etmiyor. Zaten benim Mandalorian hikâyelerini sevmem de KOTOR temelliydi... Neyse şimdi kutsal Klon Savaşlarına gereğinden fazla yüklenip Palpatine'in şimşeklerini üzerime çekmeyeyim. *(Öncelikle bana Palpatine dediğin için teessüf ederim… -Can)* Tales of the Jedi'dan izlediğimiz sadece minicik altı bölüm ise her anıyla Star Wars lezzetini vermeyi başardı. Zaten toplam bir saat süren bu az ama öz dizide özellikle Count Dooku ile ilgili çok güzel detaylara da ulaşmayı başardık.

Cumhuriyet tıkanmış, komple değişmesi gerekiyor…

Jedi Konseyi ve Cumhuriyet arasında çok büyük bir bağ var. İkisinden birisi dibine kadar çamura batsa bile birbirinden kopamazlar. Bunun faturasını da zaten çok ağır bir şekilde ödediler. Ancak her ortamda olduğu gibi Jedilar arasında da ciddi fikir ayrılıkları var. Bunu ilk gördüğümüz karakter filmlerin ve özellikle hiç sevilmeyen Attack of the Clones'un sayesinde Count Dooku olmuştu. Eski bir Jedi ve hatta Yoda'nın padawanı olan Dooku'nun nasıl oldu da gücün karanlık tarafına geçtiğini o kadar güzel anlatan üç bölüm var ki her anında Dooku'ya daha da hayran oldum.

Sanılanın aksine "Dew it" kurbanlığının çok ötesinde Dooku'nun bir fikir insanı



olduğunu ve dibine kadar çamura batmış senato ile Jedi Konseyi'ne karşı nasıl karşı koyduğunu 2, 3 ve 4. bölümlerde tüm çıplaklığıyla gördük. Hele bir ikinci bölüm var ki, Obi-Wan Kenobi'nin ustası Qui-Gon'un neden tüm Jedi Konseyi'nin aksine fikirleri olduğunu Dooku'nun etkisiyle anlatıyor. Yaklaşık 10 dakikalık üç bölüm ile Dooku'nun seçtiği yolun aslında çok da yanlış olmadığı harika şekilde anlatılmış. Ayrıca Qui-Gon'un da ustası Dooku'dan bolca ilham aldığını öğrenmiş olduk. İmparatorluğun doğuşuna doğru giden yolda ideallerin nasıl manipüle edildiği de Dooku perspektifinden anlatılmış. Cidden üç minik bölümle bunları başarması Dave Filoni'nin imza hareketlerinden birisi olmuş.

Ahsoka yolcusu kalmasın…

Star Wars, Disney üçlemesinden sonra hayranlarla arasını açınca Disney ihtisas alanını yani "fan service" kartını devreye soktu. The Mandalorian dizisinde hayatımıza tekrar giren Ahsoka Tano dediğim gibi çok büyük bir hayran kitlesine sahip. Eh başrolünde Rosario Dawson'ın yer alacağı Ahsoka dizisi de önümüzdeki yıl yayın hayatına başlayacakken Tales of the Jedi'ın kalan üç bölümü de tamamen Ahsoka'nın hayatına adanmış. Dizinin ilk bölümünde Ahsoka'nın bebekliğini ve doğduğu ortamı görüp nasıl Jedi olduğuna tanıklık ediyoruz. Araya 2-3-4 ile şahane bir Count Dooku hikâyesi giriyor ve 5-6'da yeniden Ahsoka ile birlikte final yapıyoruz.

Anakin Skywalker'ın padawanı olduğu dönemden şahane bir kesitle birlikte Disney'in oymaktan büyük keyif aldığı Order 66'e uzanan bir yolculuk da Ahsoka'nın hayatının dönüm noktaları arasında tabii ki yer alıyor. Final bölümünde ise Ahsoka dizisinin başlangıç noktasının öncesi tam da Ahsoka'ya yakışan bir şekilde anlatılmış. İsyanın bir kıvılcımdan çıkıp alevlenmeye başladığını şu sıralar yayın hayatına devam eden Andor ile öğrenirken işin Jedi-Sith ve Force kısmında ise Kenobi, Ahsoka ve Bebek Yoda sayesinde The Mandalorian ön plana çıkıyor. Disney, eğer yeni filmlerde yarattığı bu pozitif atmosferi bozmazsa ve Dave Filoni'den mümkün olduğunca fazla faydalanırsa yeni dönemde de güç epey yoğun hissedilecek gibi duruyor. Yine de Rian Johnson'ın üçleme çekeceği evrende her an bir güç kaçağı yaşanabileceğinin uyarısını şimdiden yapmakta fayda var. *(Jar Jar Abrams elini sürmesin de, Rian Johnson'a da razıyım ben -Can)*

Zaten mini minnacık altı bölümden oluştuğu için bir solukta biten ve tadı damağımda kalan Tales of the Jedi'dan daha fazla bölüm de bekliyorum. Hele bir Yoda'nın da geçmişine gidip High Republic döneminde anlatılan «Jedilar çok iyiydi yeğenim" masallarının da iç yüzüne bakmak için sabırsızlanıyorum. Adet gereği bir de puan vermek gerekirse tüm bölümlere benim toplam puanım ON! Çünkü Count Dooku kısımları çok uzun zamandır, çok uzak bir galaksiden görmeyi beklediğim en anlamlı hikayelerden birisiydi. Bir sonraki Star Wars yazısına kadar güç hepimizle olsun ve TEŞEKKÜRLER DAVE FILONI!



EDİTÖRÜN NOTU: Özellikle Count Dooku kısmıyla birlikte Cumhuriyet'in nasıl yozlaştığını görebildiğimiz şahane bir iş olmuş. Clone Wars sevdalıları için de bolca duygusal an ve Ahsoka dizisi öncesi şahane anlar mevcut. Star Wars seviyorsanız muhakkak izleyin. ★★★★★



Normal bir günde benim sevdiğim Ozzy şarkısı iki, bilemedin üçtür. Ama çıktığı günden beri neredeyse non-stop Patient Number 9'ı dinliyor olmamı cidden açıklayamıyorum. Sanki uzun zamandır birini bekliyormuşum da geldiğinde ona yapışıp bırakmıyormuşum gibi bir his bu, o derece parça ayırt etmeksizin sevdim bu kaseti işte; basıyorum akıyor tüm gün. Ozzy ve tüm saz ekibinin zihinlerine sağlık. Ayrıca yakın zamanda kaybettiğimiz baterist Taylor Hawkins'in de son kayıtları bu albüme nasip olmuş. ■ **EREN E.**



OZZY OSBOURNE

PATIENT NUMBER 9

Covid-19 pandemisinin patlamasıyla eski üretken yıllarına geri dönen Ozzy dedemizin yeni albümüyle karşı karşıyayız. Önceki albümü "Ordinary Man"in üzerinden yaklaşık 2 yıl kadar kısa bir süre geçtikten sonra, vakit kaybetmeden yeni albümünü yayınlayan Ozzy, önceki albümden daha farklı bir çizgiyle karşımızda.

Albüm incelemesine geçmeden önce hatırlatmak istediğim bir konu var: Arkadaşlar bu adam 73 yaşında. Black Sabbath ile günümüz rock & metal müziğinin şekillenmesinde büyük katkısı olan Ozzy dede, hâlâ canavar gibi rock müzik yapıyor. Nice genç grubu tek başına cebinden çıkartır vallahi.

Gelelim albüme. Açıkçası albüm, önceki albümde gördüğümüz deneysel çizgiden sapıyor ve tamamen cayır cayır rock kıvamında seyrediyor. Ben önceki çizgiyi daha çok beğenmiştim, Post Malone düetleri falan gayet hoştu. Ama albümün bu halinden de gayet hoşnudum. Sadece beklediğim gibi gelmediği için biraz afalladım, yoksa gayet iyi bir müzik var karşımızda. Üstelik bu başarı yalnızca Ozzy'nin de değil. Çeşitli üstatlar da çorbaya tuz atmaktan çekinmemiş. Zak Wylde, Jeff Beck, Tony Iommi, Eric Clapton ve Mike McCready gibi çılgın gitaristler de hemen her şarkıda gövde gösterisi yapıyor.

Her ne kadar daha önce dinlemediğimiz bir şey vaat etmese de Patient Number 9 gayet iyi bir albüm. Heyecanlı, melodik ve birçok hit barındırıyor. Eh, bize de Ozzy'i zevkle dinlemek düşüyor.

■ **KIVANÇ G.**

EDİTÖRÜN NOTU: Ozzy Osbourne'un yeni şarkılarını dinlemek her zaman bir şeref. Kendi jenerasyonunun son temsilcilerinden biri hala kanlı canlı müzik yapıyor, kıymetini bilmek gerek. ★★★★☆



ARCTIC MONKEYS
THE CAR

Arctic Monkeys, açık ara en sevdiğim gruplardan biri. Enerji dolu, duygusal, tüm üyeleri enstrümanlarına oldukça hâkim ve muhteşem bir soliste sahipler. Bir sürü harika besteleri ve başarılı albümleri var. Her ne kadar 2018 yılında, benim bir facia olarak gördüğüm "Tranquility Base Hotel & Casino" gibi korkunç bir albüm yapmış olsalar da genel olarak başarısı tartışmaya kapalı bir grubun son albümünden bahsedeceğiz bugün.

Albüm öncesi single'lar her ne kadar nasıl bir albümün geleceği konusunda sinyal verdiyse de yine de ben heyecanla, "Belki gizli gizli rock yapmışlardır be…" diye açtım albümü. Sonuç? Yine felaket...

Tamamen retro kalıplar ve retro besteler üzerine kurulu, 60-70'li yılların hafif caz parçalarına selam çakmadan duramayan bir albüm var karşımızda. Hafif ilerleyen, ağır, mıymıy, olabildiğince sakin bir müzik bu. Efendi adam müziği yahu. Arctic Monkeys'in yapacağı iş mi şimdi bu? Biz sizi İngiltere'nin serseri çocukları olarak sevdik, şimdi siz bize salon beyefendisi müziğiyle geliyorsunuz. Albüm tam olarak bir "iş yaparken arkada tıngır mıngır çalsın" albümü.

Şunu da açıkça söylemem gerek, albüm aslında kötü bir albüm değil. Yalnızca bir Arctic Monkeys albümü olamayacak kadar gruptan uzak bir albüm. Grubun ismine, ruhuna, bugüne kadarki duruşuna tamamen aykırı. Başka bir grup bu albümü yapsa belki daha yüksek bir puan verebilir ya da sonraki albümlerini merakla bekleyebilirdim. Ama Arctic Monkeys böyle bir hamle yapınca… Olmamış yani.

■ **KIVANÇ**

EDİTÖRÜN NOTU: Yakışmadı be maymunlar... Keşke İstanbul konserinde grubu azarlayan Tekelci dayı, Alex Turner'a da bir fırça kaysaymış...

★★☆☆☆



LAMB OF GOD
OMENS

Metalci abi tabiriyle "davayı satmayan" gruplara bayılıyorum. Lamb of God da bu grupların başında yer alıyor bence. 2020'lerde hâlâ kütür kütür, damardan, kafa sallamaktan boyun ağrısı yapma potansiyeline sahip deli işi albümler yapmaya devam ediyorlar.

Omens, Lamb of God'ın genç dönemlerine saygı duruşu niteliğinde bir albüm. Albüm kapağından şarkı isimlerine, riff tasarımlarından beste yapılarına kadar grubun bunu planladığını görebiliyorsunuz. Old School Groove Metal yapmayı kafalarına koymuşlar ve cayır cayır da yapmışlar vallahi. Randy Blythe hâlâ 51 yaşında olduğunu hiç çaktırmadan, 20 yaşındaki gençlerin iç organlarını titretebilecek şekilde ses tellerini gümbürdetiyor.

Burada minik bir parantezi yeni bateristimiz Art Cruz'a açmak gerektiğini düşünüyorum. Art muhteşem bir baterist ve elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyor. Fakat kapatmaya çalıştığı boşluk çok büyük. Chris Adler gibi, uğraştığı müzik türünde imzasını oluşturmuş ve ikonlaşmış birinin ayrıldığı grupta onun yerine çalmak bile eminim büyük bir baskı unsurudur. Art da işinin hakkını vererek, alnının akıyla üstlendiği görevi yerine getiriyor. Ama… Kulaklar yine de Chris Adler'ı aramıyor desem yalan olur vallahi. ■ **KIVANÇ**

EDİTÖRÜN NOTU: Omens her ne kadar klasik Lamb of God albümleri kadar hit potansiyeli barındırmasa da çok başarılı bir albüm. Herkes boynuna mukayyet olsun, efsane geri döndü! ★★★★☆

RED HOT CHILI PEPPERS
RETURN OF THE DREAM CANTEEN

2022 Red Hot Chili Peppers yılı oldu diyebilir miyiz? Bence gönül rahatlığıyla diyebiliriz. Önce John Frusciante abimizin gruba dönüşü, ardından benim ayıla bayıla dinlediğim ve her önüme gelene çılgınlar gibi önerdiğim Unlimited Love albümü, şimdi de Return of the Dream Canteen. Arkadaşlar farkında mısınız bilmiyorum ama bu adamlar 50-60 yaş aralığında ve 2022'de 17'şer şarkıdan oluşan iki albüm yaptılar. Ve öyle laf olsun diye yapılmış albümler de değil bunlar. Çatır çatır rock yapmaya devam ediyorlar.

Unlimited Love, bana kalırsa modern RHCP çizgisine daha yakın bir albümdü. Return of the Dream Canteen'deyse köklere dönüş arzusunu buram buram hissedebiliyoruz. Grubun 90'lardaki kendine özgü tarzına yakın, funk ritimlerle dolu, enerjik, mutluluk saçan hatta yer yer deneysel sularda da yer yüzen bir albümle karşı karşıyayız. Tippa My Tongue, The Drummer gibi şarkıları arena konserlerinde on binlerce kişinin

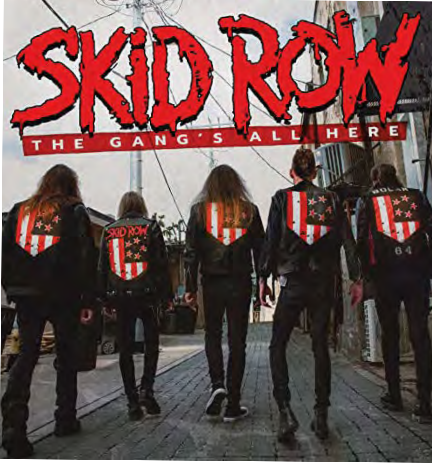


söylediğini şimdiden görebiliyorum.

Albüm her ne kadar genç RHCP tarzına yakın dursa da yer yer yeni şeyler denemekten çekinmemiş abilerimiz. Bazı parçalar gruptan daha önce hiç duymadığımız bir deneysellikte. Örneğin My Cigarette, In the Snow, La La La La La La La La (evet kaç La var diye saydım) gibi şarkılara kulak kabartacak olursanız ne demek istediğimi anlayacağınızı düşünüyorum. Aynı şekilde üflemeliler de yer yer bu deneyselliğe oldukça katkı sağlıyor.

Özetle, hem eski hem de yeni RHCP bu albümde. Üstelik hiç hız kesmeden, sevdikleri işi yapmaya devam ediyorlar. Bize de grubun bu kadar yıl geçmesine rağmen halen canavar gibi olan üretkenliklerini ve müzisyenliklerini takdir etmek düşüyor. ■ **KIVANÇ**

EDİTÖRÜN NOTU: Unlimited Love'ın bir tık gerisinde kaldığını düşünsem de harika bir albüm yapmış babalar. Grubu sevenler es geçmesin. ★★★★½



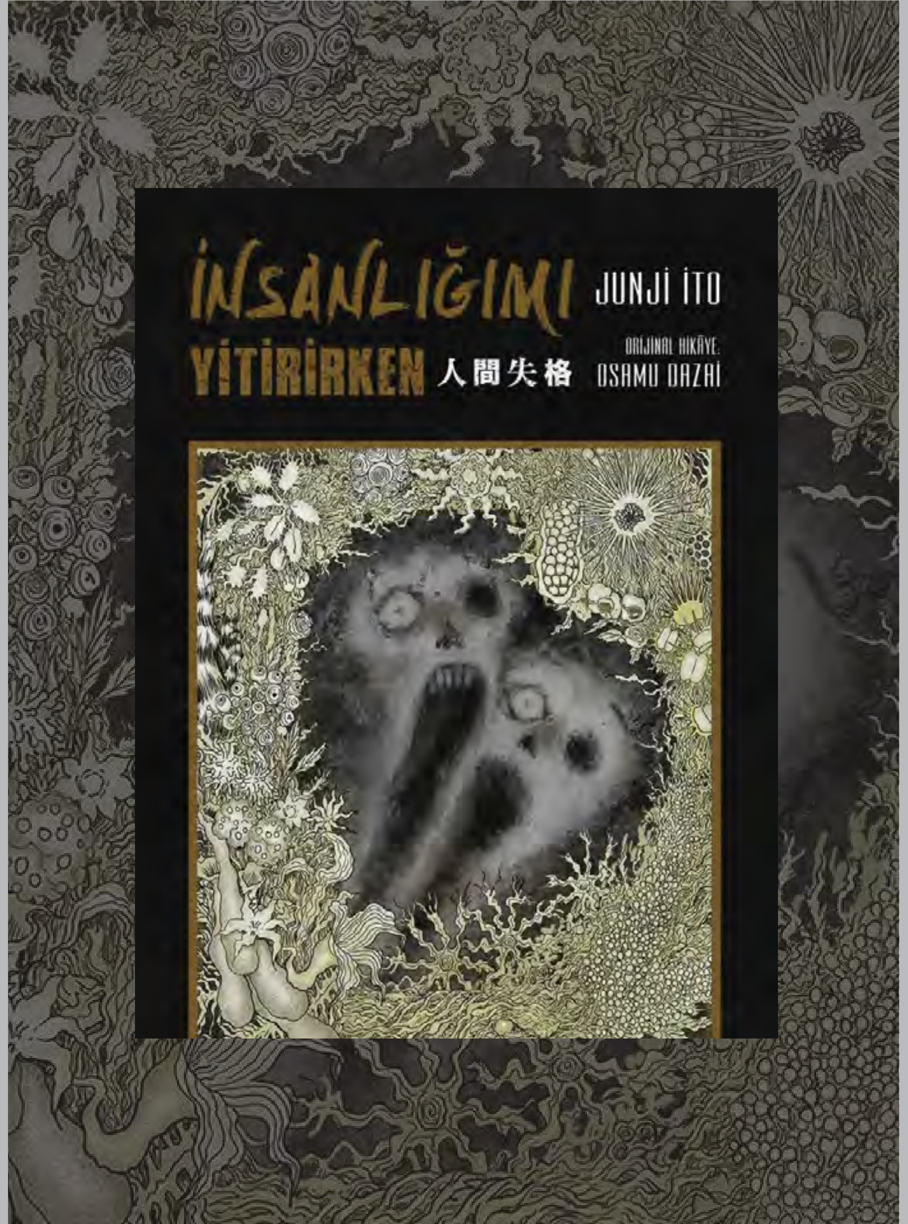
SKID ROW
THE GANG'S ALL HERE

Sebastian Bach'ın olmadığı bir Skid Row albümü ne kadar güzel olabilir ki? Yani tabi, fena olmama olasılığı vardır. Ama yanında pilav olmayan bir kuru fasulye beklentisi de gayet anlaşılabilir. Ne olursa olsun, bir şeyler eksik olacaktır, olmalıdır… Özetle, ben de albümü Bruce Dickinson'ın olmadığı Iron Maiden albümleri gibi bir beklentiyle açtım. Öyle bir yanılmışım ki…

Arkadaşlar, lütfen önyargılarınızı kırın ve bu albüme bir şans verin. Eminim 1986'da kurulmuş bir grubun nasıl halen bu kadar enerjik ve cayır cayır bir müzik yapıyor olduğuna şaşıracaksınız. Üstelik bu Skid Row çok başka, geçmişteki kadar duygusal ve naif değil; yeni albümde glam metalden, hard rock – heavy metal çizgisine kayılmış. Tabiri caizse, Guardians of Galaxy'nin son oyununa tüm albümü koyun, hiçbir şarkı sırıtmaz. :)

Sebastian Bach'ın (ismin karizmasından kurtulamıyorum) boşluğunu kimin doldurduğuna da bir bakalım isterseniz. Yeni vokalimiz Erik Grönwall, 1987 doğumlu. Yani doğduğunda, Skid Row çoktan kurulmuştu. :) Ama abilerinin yanında hiç sırıtmıyor, gerek sahne karizması gerek vokal performansıyla inanın Bach'ı aratmıyor. Yalnızca Erik'in ballad performansını pek göremiyoruz, albümde October's Song dışında bir ballad ne yazık ki yok. Gelecek albümlerde bu açığın da kapanacağını düşünüyorum. Zaten biz de heyecanla yeni albümü bekliyor olacağız.
■ **KIVANÇ**

EDİTÖRÜN NOTU: Önyargılarınızdan arınıp dinlerseniz, muhteşem bir rock şöleni sizleri bekliyor.
★★★★☆



OSAMU DAZAI / JUNJI ITO
İNSANLIĞIMI YİTİRİRKEN

Başka dillere başlığı birçok şekilde çevrilmiş: "Utanç Dolu Bir Yaşam", "Artık İnsan Değilim"... Ama "İnsanlığımı Yitirirken" kadar güzel bir çeviri olamamış hiçbiri. Ve Osamu Dazai'nin bu kült romanının da hakkını Junji İto'dan başkası veremezmiş.

Yalnızlığını ve unutulmuşluğunu şaklabanlıklarıyla kapatmaya çalışan Youzou Ooba'nın hayatı, Ito'nun çizimleriyle iyice bir yaşayan kabusa dönüşüyor. Japonya'nın çalkantılı dönemlerinde egoist bir politikacının oğlu olarak doğan, çocukluğu boyunca travmadan travmaya koşan, kimseye ve özellikle de kadınlara hayır diyemeyen biri Youzou.

Zor bir kitap gerçekten. Dazai hem Japonya'da incinmiş bir insan olmanın yalnızlığını anlatıyor, kendi kültürü üzerinden tüm toplumların dayatmalarını eleştiriyor hem de mahrem yaralarını deşiyor. Bunu da yaparken ne o kelimelerini ne de İto imgelerini sakınıyor. Youzou insanlığını yitirir ve çevresindekileri de insanlıktan çıkarırken, şu "insanlık" dediğimiz şeyin tam olarak ne olduğunu soruyor Dazai.

Junji İto'nun işlerini seviyorduysanız, zaten listenizdeydi bu kitap. Ama daha önce İto'nun mangalarını okumadıysanız da İnsanlığımı Yitirirken ilginizi çektiyse, Dazai'nin orijinal romanıyla birlikte okumanızı öneririm. ■ **GÜLHİS**



CHAINSAW MAN

Olay büyük

ÖMER AKDAĞ

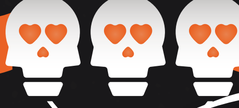
Denji babasının borçları yüzünden mafya için iblis avcılığı yapan, kafasında testere olan evcil iblis köpeğiyle birlikte bir dilim ekmek bulunca kendini şanslı sayan, sefalet içinde yaşayan bir kardeşimiz. Şu oldu bu oldu derken bu evcil iblisi içine kaçıyor, kendisi kafası kolu bacağı elektrikli testereye dönüşen yarı iblis bir şey haline geliyor ve iblis avcıları organizasyonuna dahil oluyor.

Hayali her gün yiyecek yemeği olması, başını sokacak dört duvarı olması ve... ehm... kibarca nasıl diyeyim bilemedim... meme avuçlamak. Karşıdan saçma gelebilir, ki zaten ailesinin intikamını almaktır, masumları korumaktır falan gibi daha ulvi amaçları olan organizasyon üyeleri de böyle ezik hayallere sahip Denji'yi kabul etmekte bayağı zorlanıyor ama elemanın geçmişi, sefaleti, yalnızlığı düşünülünce bu tip hayallere sahip olması da gayet anlaşılır bir şey, sempatik buldum şahsen.

Cahinsaw Man'in mangası inanılmaz popüler oldu, animesi de deli gibi bekleniyordu. Fragmanının koskoca Attack On Titan'ın son sezonunun fragmanından bile daha çok izlenmiş olması hakikaten akıl çıkarıcı. Animesinin bu büyük beklentiyi karşılayıp hayvan gibi popüler olması da büyük başarı.

Sebebineyse parmak basması biraz zor. Bir kere orası burası elektrikli testereye dönüşen bir adamın yaldır yaldır iblis kesip kandan yağmurlar yardırmasında çok tatmin edici bir şeyler var, tam bir güç fantezisi. Levi'ın Beast Titan'a dalışını hatırlatıyor ki bayılırım o sahneye. Dünyası ve karakterleri bir garip ama izleyeni yabancılaştıracak ölçüde de garip değil (ki mangaka Tatsuki Fujimoto'nun önceki mangalarının yanında bayağı normal kalıyormuş bu garipliğiyle bile). Eh animasyon kalitesi, müziklerinin gazı, sürüsüyle filme gönderme yapan şahane açılış jeneriği falan derken her bölüm acayip bir seyir zevki haline geliyor. Yediğim ufak tefek spoiler'lar da olayların ciddi derecede ilginçleşeceğini gösteriyor bu arada, ilk bölümler sadece bir girizgâh.

İtiraf etmek gerekirse Chainsaw Man'e çağımızın en büyük anime olayı falan gözüyle bakanlar var, şahsen en azından ilk bölümlerden o derece aşmış olmadığını, yalnızca çok çok kaliteli bir shounen olduğunu düşünüyorum ama bu sadece ilk izlenimim ve bu haliyle bile dediğim gibi seyir zevki inanılmaz. Yakaladığı popülerliği büyük ölçüde hak ediyor. Treni kaçırmadan atlayın bence siz de.

CADILAR  BAYRAMI

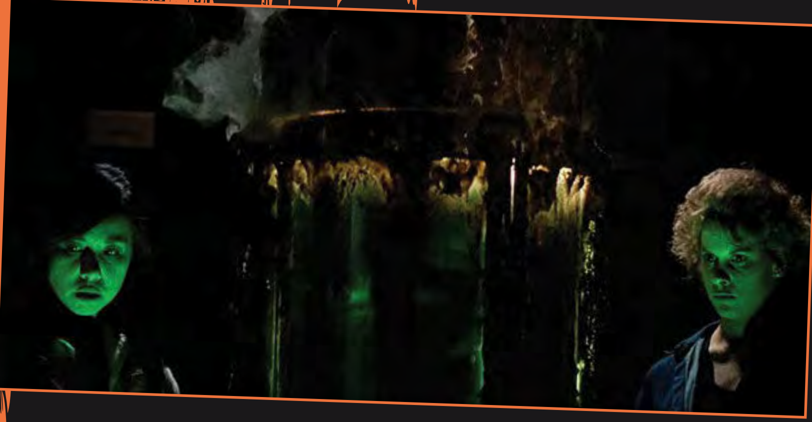
ÖZEL

ÇOCUKKEN BİZİ feci korkutan

FİLMLER VEYA SAHNELER

BU SENE CADILAR BAYRAMI ARİFESİNDE HERKES YİNE KORKU TEMALI NE VAR NE YOKSA ORTAMLARA SALDIĞINDAN BİZ DE KENDİ ÇAPIMIZDA MİNİ BİR DOSYA YAPALIM DEDİK. YAZARLARIMIZI ÇOCUKLUK KORKULARIYLA YÜZLEŞTİRMEK İÇİN HAFIZALARIMIZI ZORLADIK VE BİZİ ÇOCUKKEN FECİ KORKUTAN FİLM VE SAHNELERİ YAZDIK. SİZE DE OKUYUP "BUNDAN MI KORKMUŞLAR YA, LOL!" DEMEK DÜŞÜYOR…

BOO!



PRINCE OF DARKNESS

Eser: Size bugüne kadar korktuğum ilk ve tek korku filmi olan Prince of Darkness'tan bahsedeyim. İlkokula giderken VHS kasetten izlemiştim bu John Carpenter efsanesini. Bir kilisede gizemli bir yeşil sıvı buluyorlar, tamam mı? Bu sıvının içinde meğerse şeytanın özü varmış, kilisedeki öğrencilerden bazıları bu sıvı yüzünden iblislere dönüşüyor. Amaçları da Şeytan'ı diğer taraftan buraya açılan bir geçit yardımıyla dünyaya getirmek. Bu iblis arkadaşlar geceleri diğer öğrencilerin yanlarına gidiyor ve uyumaya çalışan bu gençlerin ağızlarına kusuyorlar :D Ağzına kusmukla sıvı girenler de tabii ki iblis oluyor.

Ben var ya, gece yatarken "Ya ağzım açık kalır da kusarlarsa, ben de iblis olursam" diye tırsmayayım mı? Kaç gece boyunca ağzım sımsıkı kapalı, yorganı başıma çekerek yattığımı hatırlamıyorum valla. Ağzım açılırsa da yorgan koruyucu olsun diye düşündüm herhalde.

FARE ADAM



Eren: Sanırım 8-9 yaşlarımdayken gecenin köründe televizyonda denk geldiğim ve aklımda "Fare Adam" olarak kalmış dandik ötesi filmin bir sahnesi var ki beni benden almıştı. Mevzubahis olan "Fare Adam" bir evin camından giriyor ve perdelerinde dolanırken korkunç silüeti görünüyor. Olay bu ama bu beni öyle korkutuyor ki epeyce bir süre ya perdeleri kapatamıyorum ya da kapatınca uyuyamıyorum orada o korkunç silüet belirecek diye korkuyorum falan. Artık perdelerimden korkmuyorum ama Fare Adam'ın halen oralarda bir yerlerde olduğunu da biliyorum.

GOTHIC



Gülhis: 6 yaşında falanım. Kısacası mantıklı şeylerden korkulan bir yaş değil. Hâlâ taş kaldırıp altında tesbih böceği falan arıyor, akrep bulduğumuzda eğleniyor, yetişkinlerin neden aşırı tepkiler verdiğini çözemiyoruz. Ama elbette bu cahil cesareti bir yandan da madalyonun öbür ucunu, yani aklı mantığı yerinde bir insanın asla korkmayacağı şeylerden korkmayı da getiriyor.

İşte o anda devreye 1986 yapımı Gothic giriyor, Shelley'lerin Lord Byron'un villasında afyon çekip korku hikâyeleri yazdığı gerçek bir dönemden esinlenmiş ama ip olan yerlerde ipleri saklamaya bile çalışmamışlar. Öyle bir film. Ve ben bu filmden korkmak için hangi sahneyi seçiyorum? Villanın zindanlarında kadın karakterlerden birinin göğüslerinden göz çıkan sahneyi. Abi bir insanın bu kadar mı aklı çıkar? Hâlâ da nesinden korktuğumu anlatamıyorum yani. Takdir edersiniz ki Google da bu sahneyi bulmaya çalışmayacağım. Siz isterseniz aratabilirsiniz. Bu film yüzünden Henry Fuseli'nin The Nightmare tablosundan da çok korktum uzun bir süre.



GULYABANİ

Oğuz: Korkunçlu filmleri sevmem, oyunlarıysa hiç hiç sevmem. Çünkü hepsinden korkuyorum. Lakin Türkiye'nin büyük çoğunluğuyla aynı çocukluk korkusunu ben de paylaşıyorum. Türk sinema tarihinin efsanevi filmlerinden Süt Kardeşler filminin Gulyabani kuklası beni geceleri camdan dışarı bakmamak konusunda ciddi bir şekilde etkilemişti. Zaten Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın Gulyabani isimli romanından uyarlanan Süt Kardeşler birkaç nesle nur topu gibi bir travma bırakmayı başardı. Emir Eri Ramazan-Süt Oğlan Şaban-Damat Bayram üçgenini çözmek o yaşlarda yeterince zorken bir de Gulyabani işin içine girince her anlamda unutulmaz bir film ortaya çıktı. Zaten her şey normalmiş gibi bir de arkaya uhrevi müziği dayadıkları için Pavlov'un köpeği gibi her uhrevi müzikte Gulyabani gelmesin diye camlardan uzak bir çocukluk geçirdim.

Çok sonra Aylin Aslım'ın Gulyabani şarkısının klibini izlerken bile Vietnam flashbackleri yaşamak suretiyle Gulyabani fobimin devam ettiğini öğrenmiş oldum. Siz siz olun ufacık bebelere Hızır ya da Yunus ismi koymayın ve de kesinlikle Gulyabani'yi göstermeyin yoksa Ayşen Gruda gibi diliniz tutulması epey olası...

M. İhsan: 90'lı yıllardı. HBB'nin diğer kanallara nazire yaparmışçasına güzel film ve diziler yayınladığı zamanlar. Bir pazar günü oturma odasında oturmuş, muhtemelen Robocop çizgi filmini izlemeyi yeni bitirmiştim. Derken ekranda yeni bir film dönmeye başladı, ben de saf saf bakayım bakalım, neymiş diye seyretmeye başladım.

Açılış sahnesi bir hapishaneydi. İki gardiyan, yeni yakalanan psikopat bir katili hücresine götürüyordu. Bir yandan da klasik Amerikan diyalogları dönüyordu: "Aşağılık herif!" "Buradan da kaç da görelim bakalım." "Copumun tadına bakmak ister misin pislik?" falan filan... Derken bu psikopat herif dönüp gardiyanlardan birinin "alt dudağını" ısırdı. Sonra da bir yandan sapıkça gülerek bir yandan da çekmeye başladı. Allah'ın cezaları, sahneyi öyle bir çekmiş ki gardiyanın alt dudağı iğrenç bir şekilde esneyip uzadı, sonra da kopup etrafa kanlar sıçrattı. Hemen televizyonu kapattım tabii. Ne filmin adını biliyorum ne de başka bir şeyini. Ama aradan 30 yıl geçmesine rağmen bu sahne hâlâ kâbuslarıma girer. Bu dosya vesilesiyle bu berbat sahneyi bana hatırlatmakta emeği geçen bütün dergidaşlarıma saygılarımı iletiyorum buradan :)



DABBE

Mert: Ortaokul zamanları kendimize "Bizim Tayfa" dediğimiz beş kişilik bir arkadaş grubumuz vardı. Bir gün ortaya ilk Dabbe filmini izleme fikri atıldı ve hemen öğleden sonrasına da toplanıldı. Akşam bile değil zaman ve amaç filmin saçmalıklarına gülüp eğlenmek. İlk kısımlar sorunsuz şekilde geçerken ana karakterlerden biri durduk yere terk edilmiş, köhne bir eve girdi. Tabii ki de olan oldu ve bir tane cin ani bir şekilde karşısına çıkıp buna musallat oldu. Herkes kahkaha atmaya devam ederken benim kanım orada çekildi ve uzun süre geri gelmedi. Ya bana da musallat olurlarsa bu "üç harfliler"? Üstelik annem "Çocukken dayına da musallat olmuşlar, hoca çağırmıştık o zamanlar" demesin mi? Evde yalnız kalmak zulüm olmuştu o noktadan sonra. Aylar boyu geceleri son sürat tuvalete gittiğimi hatırlıyorum. Şu anda bile böyle bir hikâye duysam ürperiyorum istemsizce.



RÜYA AVCISI

Kıvanç: Yaklaşık 7-8 yaşlarında ailemin Alanya'daki yazlığında keyifli bir tatil yapıyorum... Babam bir akşam durduk yere, küçükken Alanya'da klozetten sürekli akrep çıktığıyla ilgili hikâyeler anlatmaya başlıyor. Babam konuştukça içim titriyor ama büyüdük abi olduk triplerinden korkmuyormuş gibi yapmaya çalışıyorum :)

Neyse akşam olup herkes yatınca ben de gizli gizli televizyon izlemeye başlıyorum ve gece sineması kuşağında "Rüya Avcısı" ismiyle çevrilen bir film görüyorum. Nedir, ne değildir hiçbir fikrim yok. Ama Alanya sıcağının karşısında soğuk, karlı ve gergin atmosferiyle beni içine çekiveriyor film. Sonradan öğreniyorum ki aslında rezil bir film olan bu yapım, Stephen King'in harika bir kitabından uyarlamaymış. Ve bu filmde öyle bir sahne var ki... İçine uzaylı giren bir adam hastalanıyor ve tuvalete gidiyor. Uzaylı da hasta adamın malum yerinden çıkarak klozete atlıyor. Ana karakterlerimiz de ölmüş adamı klozette görüp aşağı atıyor ve yaratık klozetten çıkmasın diye kapağı kapatıp klozete oturuyor. Ama yaratık da durur mu...

Babamın akrep hikâyesi ve film sahnesi, 7-8 yaş erkek çocuğu beyninde birleştikten sonra alın bakalım, aramıza hoş geldin travma bebek :) Klozet kapağını her kaldırdığında kitlenip kalmasın istiyorsanız, çocuğunuzu gece TV başından uzak tutunuz...

COMMUNION

Emre S.: 8-9 yaşlarında falanım. Uzaylılar en çok ilgimi çeken ama bir o kadar da korktuğum bir konu. Televizyonda E.T.'nin tanıtımı çıktığı an hemen kanalı değiştiriyorum, hatta Haktan Akdoğan'ın UFO Gerçeği programının jeneriğini duyduğum an bile odadan kaçıyorum.

Her neyse, kimin evi hatırlamıyorum ama misafirlikteyiz, ben de herkesten ayrı bir odada gece tek başıma ve ışıklar kapalı halde TV izliyorum. Kanallarda gezerken de bir filme denk geliyorum. Adamın biri şehirden uzak yazlık evinde, gece sesler duyunca evi araştırıyor ve bir anlığına onu görüyor: Simsiyah cam gibi gözleriyle kapının yanından kendisine bakan bir uzaylı. Görüldüğünü fark ettiği anda da kaçıyor. Pratik efektle yapıldığı için günümüz korku filmlerine rahmet okutacak bir gerçeklikte ama. Ben de o an korkudan ruhumu teslim ediyorum. Adının Communion olduğunu sonradan öğrendiğim filmi izleyebilecek cesareti toplayabilmem de uzun yıllar alıyor. Ama çocukluğum boyunca da tek başıma evde kaldığım zaman odadan dışarı çıkamıyorum, yatarken de pencereden dışarı bakamıyorum artık o simsiyah gözlerle tekrar denk gelirim diye…

X-FILES

Anton: Size bir soru: hayatınızda ilk hatırladığınız şey, ilk anınız ne? Odanızda oyuncaklarınızla oynamanız mı? Yoksa anneniz babanızla gezmeniz mi? Belki de sabah uyandığınızda etrafı seyrettiğinizi hatırlıyorsunuzdur? Benim de bunlara benzer anılarım var tabii. Ancak ilk anım X-Files'ın (Türkiye'de Gizli Dosyalar ismi ile TGRT'de yayınlanırdı) 9. bölümünde gördüğüm Mars'taki yüz. O yüz çocukluğumun ilk travması oldu sanırım. Ama son travmam değildi. Hatta o gecenin son travması bile değildi.

Mars'ın yüzünü gördükten sonra korkudan yorganın altına falan girdim tabii ama bir noktada tuvaletim geldi. Karanlık koridorlarda bir öcü falan kapmasın diye dikkatli bir şekilde sağıma soluma bakıyor ve temkinli bir şekilde ilerliyordum. Tuvalet kapısına ulaştım, tam açacağım derken gözüm sağımdaki odanın penceresine kaydı. Pencerede gördüğüm şey Mars'ın yüzü değildi. Daha çok Resident Evil 7'deki şekli şemali belirsiz yaratıklara benzeyen kırmızı gözlü, vıcık vıck bir şeydi. Bana bakıp sırıtıyordu. Tuvaleti falan unutup bağıra bağıra, yerlerde yuvarlana yuvarlana kaçabildim. Yakalayamadı beni.

İşin kötüsü ailem de ruhlara cinlere falan inanıyordu. Yanlış görmüşsündür, yok öyle bir şey merak etme diyen de olmamış. "Hee kiliseye falan gidelim, papaz gelsin evi bir kutsasın" şeklinde tepki vermişler (bu ayrıntıları hatırlamıyorum tabii, sonradan anlattılar). Sonra niye yazın sıcağında yorganın altında terliyorsun, yatmaya yakın niye su içmiyorsun diye soruyorlar bir de. "Olur öyle" demek yerine Dean Winchester misali avcılık öğreteydiniz, kendimi savunmayı bileydim de terlemeyeydim yani!





James Webb teleskobu merceğini meşhur "Yaratılış Sütunları"na çevirmiş.

İklim değişikliği ve uydular

Bana ne dememek lazım sanki

Dünyanın yörüngesinde dolanan uydular elbette hayatımızdaki birçok şeyi kolaylaştırıyor ama bu gidişle gezegenimizin yörüngesi de devasa bir çöplüğe dönüşecek, hatta direkt dönüşüyor gibi maalesef. Uyduların yörüngeyi çöplüğe çevirmesiyle ilgili haberlere zaten bugüne kadar birçok defa denk gelmiştir bu sayfaların okurları. Bu ay yapılan bir araştırmaya göreyse zaten halihazırda pek de iç açıcı olmayan durumu, süregelen karbondioksit salınımları daha da beter, böyle iyice içinden çıkılmaz bir hale getiriyor.

Peki ne alaka iklim değişikliği ve uydular? Şimdi nasıl ki sera gazları Dünyanın yüzeyini ısıtıyorsa üst atmosferdeyse tam tersi bir etki yaparak burayı soğutuyor. Bu soğumadan dolayı atmosferin yoğunluğunu kaybetmesi sonucunda da uydular ve diğer başka cisimler, Dünya yörüngesinde olması gerekenden çok daha fazla kalıyor. Tabii ki bu alanda yatırım yapan şirketler uydularının yörüngede daha uzun süre kalmasından mutlu olabilirler ilk etapta. Ama devasa bir çöplüğe dönüşen yörüngede bir süre sonra operasyonel uydu bulundurmak da deveye hendek attırmak gibi olacağından aslında bu durumun herkes için bir kaybet-kaybet durumu olduğunu söyleyebiliriz. Daha yüzeydeki canlı yaşamın, tepede dolanan çöplükten dolayı karşı karşıya kalacağı hayati tehlikelere girmedim bile. ■ **İHSAN A.**





Radyasyon bombardımanı

Kim ki bu gizemli kaynak?

Güneş rüzgârlarıyla gezegenimize taşınan radyasyon malumunuzdur. Gerçi öyle çok sık yaşanan şeyler değiller. Mesela gezegenimizi etkileyen son güçlü Güneş rüzgârı hadisesi tee 19. yy.'da yaşanmış. Belki bilenler çıkacaktır, 1859'da gelen Carrington olayından bahsediyorum. Ama bu olayın da gösterdiği üzere, sık yaşanmasalar da gerçekleştiklerinde de Dünyayı ciddi radyasyon bombardımanına tutabiliyorlar. Haliyle Carrington olayı da o dönem bugüne kıyasla çok daha az teknolojik olan Dünyamız için bile dikkate değer ölçüde sıkıntı yaratmış iletişim altyapısında.

Bugün böyle bir şey olsa tam olarak ne yaşayacağımızı bilemiyoruz. Hatta bir süre evvel Barış Özcan bu olasılıkla ilgili gayet güzel bir video yayınlamıştı, linkini şuraya bırakayım: https://www.youtube.com/watch?v=84Q__dx_G4w

Bu videoda Özcan'ın bahsettiği bir araştırma, bugün Carrington benzeri bir güneş rüzgârı hadisesi yaşansa internet altyapısı nasıl etkilenir sorusundan hareket ediyor ve insanı bir tık korkutuyordu. Neticede küresel çapta birkaç ay boyunca yaşanacak büyük internet kesintilerinin ciddi anlamda kaos yaratabilme ihtimali hiç de düşük değil, hatta epey olası.

Bu üst paragraflarda anlattıklarım cepteyse, şimdi haberimizin asıl konusuna gelelim. Bilim insanları önceden Dünyanın yüzeyine ulaşan radyasyondaki dikkate değer artışları, hep böyle Güneş rüzgârı kaynaklı değerlendiriyordu. Ancak ağaç halkalarındaki karbon 14 diye isimlendirilen radyoaktif izotopları inceleyen bilim insanları, bu artışların sadece solar maksimum evrelerde değil, başka zamanlarda da geldiğini fark etmişler. Üstelik bazı ani artışların üç yıldan uzun sürmesi de bunların Güneş patlamalarından kaynaklanamayacağını gösteren başka bir bulgu.

E peki Güneşten değilse bu bombardıman neden kaynaklanıyor? Bilim insanlarının bu soruya verecek kesin bir cevabı yok henüz. "Anlayamadığımız bir tür aşırı astrofiziksel olgu" cevabıyla yetiniyor araştırmacılardan Benjamin Pope. Üstelik bu gizemli bombardımanın, Güneş rüzgârlarıyla gelene kıyasla 100 kat daha güçlü olduğunu söylüyor kendisi. Eh bu durumda, internete dair kıyamet senaryoları da daha korkutucu hale gelmiş olmuyor mu? Bence oluyor. ■ **İHSAN A.**

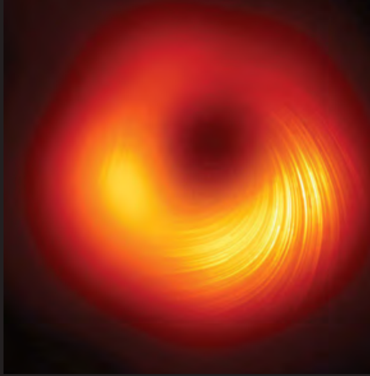
Gizemli Cismin Hikâyesi
Yine Fizik kazandı!

Günün birinde iki nötron yıldızı çarpışırlar. Çarpışma sonrası ortaya çıkan yoğun nesne kendi içine çökerek bir kara deliğe dönüşür. Haliyle çevresindeki malzeme de hızla dönen bir diske dönüşür. İşte tam bu olay sırasında gerçekleşen malzeme akışıysa Hubble Teleskobu ile tespit edilir. Artık herkesin aklında yanıtlanması gereken bir soru vardır: Bu akış nasıl olur da ışıktan 7 kat hızlı hareket eder?

Gözlendiği 2017 yılından itibaren heyecanla araştırılan bu gizem nihayetinde çözüme kavuşur. NASA araştırmacılarının inceleme ve hesaplamalarına göre bu cismin hızının neredeyse ışık hızına yakın bir değer olduğu ortaya çıkar.

Başlangıç noktasına göre her anda yaydığı ışığın her defasında daha kısa mesafeye sahip olması bu kozmik cismin ışıktan daha hızlı hareket ettiği yanılgısına neden olur.

Gökten 2 elma düşer. Biri NASA'ya, biri bu satırları yazan editörün başına. Üçüncü elma da uzayda serbest dolaşıma başlar; kocaman bir kara deliğe doğru… ■ **ARES**



Vikipedi Gerçekleri
Özgür mü ansiklopedi?

Vikipedi'de 42 farklı dilde 40 milyondan fazla makale ve 230 milyondan fazla referansı inceleniyor. Sonuç olarak bilimsel yayınlara dayalı olan kaynakların yüzdesi dile bağımlı olarak 0,3 ile 6,6 arasında değiştiği ortaya çıkıyor. İngilizce sitenin sadece %2,6'sı bilimsel yayınlara bağlıymış. Bu oran Türkçe için yaklaşık 478 bin makalede %1,65.

Bir yandan sitenin kuruluş amacının herhangi bir bilimsel yayına dayalı bilgi paylaşımı olmadığını göz önünde bulundurmak gerekiyor. Öte yandan birçok öğrencinin bile Vikipedi'yi temel kaynak görmesi ya da insanların orada okuduklarına sorgulamadan inanması yanlış veya tehlikeli sonuçlar da doğurabilir.

Aynı zamanda bu çalışmanın Vikipedi yanlışlarla doludur gibi bir anlama da yol açmaması gerekiyor. Çünkü okuduğumuz birçok bilginin referans verilmese de doğru olduğunu söyleyebiliriz. Bilgiyi birden fazla kaynaktan öğrenmeye çalışmanın değerini böyle durumlarda anlıyoruz. ■ **ARES**

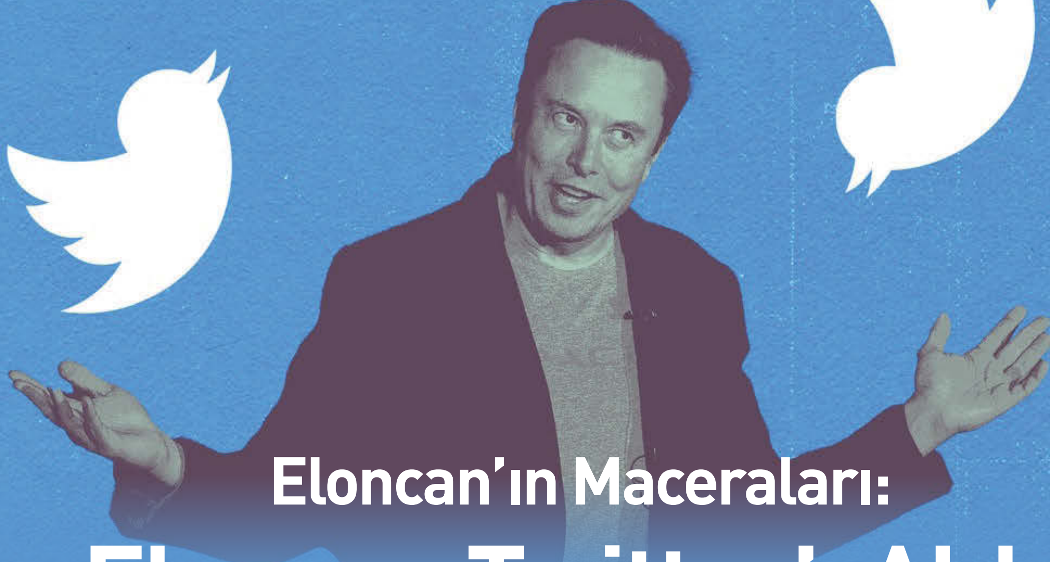
Eternal Sunshine of Spotless Mind gerçek mi oluyor?
Kötü anıları tokatlamak

Jim Carrey'nin unutulmaz filmlerinden biri olan Eternal Sunshine of Spotless Mind'ı hatırlarsınız. Bu ayki bir araştırma akla ister istemez bu filmi getiriyor. Şu an için oldukça deneysel bir şekilde işleyen ve üzerine çok daha fazla çalışılması gereken bir araştırmadan söz ediyoruz tabii, hemencecik heyecanlanmamak lazım.



McGill Üniversitesinden bir grup araştırmacının yeni yayınlanan çalışmasında şöyle bir yol izlenmiş: İlişkilerinde ihanete uğramış ve DSM-5'in uyum bozukluğu kriterine uyan 55 katılımcıya beta blokör propranolol (bir tür hipertansiyon ve ritim bozukluğu ilacı, migren ve anksiyete bozuklukları için de reçete ediliyor) verilmiş. İlacın etkisindeyken katılımcılardan bu acı dolu anıları tekrar düşünmeleri istenmiş. İlk gözlemlere göre de bu anıların travmatik etkilerinin bir nebze yatışmış ve katılımcılar genel olarak hayatlarına daha kolay devam edebilmiş.

Zaten benzer bir yöntem post-travmatik stres bozukluğu yaşayan hastalarda uygulanıyormuş, şimdi romantik ilişkilerde ihanet bazlı uyum bozukluğu yaşayan hastalara da genişletilmiş gibi anladım ben. Gene de başta da dediğim gibi üzerinde daha çok çalışılması gereken deneysel bir araştırma bu. Ne kadar faydalı olacağını zaman gösterecek yani. Ben de bu bahaneyle filmi bir daha mı izlesem acaba? ■ **İHSAN A.**



Eloncan'ın Maceraları:
Eloncan Twitter'ı Aldı!

Nereden tutsak elimizde kalan, hatta elimizde parçalanmaya başlayan konularda bugün: Elon Musk'ın Twitter'ı satın almış olması.

Paramız var diye ileri geri konuşmamamız gerektiğini bir türlü fark edemeyen Elon'a bu sefer de ömrü baki bir kere kâr etmemiş sosyal medya platformu Twitter'ı kakalamışlardı. Neden? Çünkü bir şeyi satın alacağınızı bir meblağ belirterek iddia etmenin yasal bağlayıcılığı var.

Bakın, bu adamın bir şeyler iddia edip asla arkasında duramamasını uzun süredir takip ediyoruz. Fakat bu sefer işin ucu bizlerin hayatında da çok büyük yer sahibi olan bir platforma dokunuyor, yani Twitter'a. Bugüne bugün kaç haberi Twitter'dan öğrendiğinizi, kaç karmaşanın aslını Twitter'dan takip ettiğinizi düşünün. Şimdi bu platform Eloncan'ın elinde ve maalesef çalkantılar şimdiden başladı...

Bölüm Bir: 8 dolarlık mavi tik

Şu mavi tik nereden ortaya çıkmıştı, biriniz bana hatırlatabilir mi? Haa, tabii ya. İşte ünlülerdir, markalardır… Resmî hesapları insanlar tanıyabilsin diye vardı. E benim 8 dolarım var, ben de alayım. Adımı da Beyonce diye değiştirsem… Gideri var bence, benziyoruz da.

Bakın, evet Twitter kâr etmiyor. Elbette bu platforma olmadık paralar harcayan enayil- ay pardon, yatırımcıların bir şekilde kâr ettirmesi gerekiyor bu platformu. Ama sanki bu iş böyle olacak gibi değil.

Bölüm İki: Elon Musk'ın gelgitli ruh durumu

Bu adamın çok stabil birisi olmadığını bilmeyen var mıydı? Eh o zaman Welcome to Elon-land. Twitter'ı satın alır almaz "Twitter'da komedi yapmak artık serbest!" diye tweet atıp, kendisini taklit eden hesapları şak şuk uçuran bir adamdan bahsediyoruz. "Ay ama Gülhis, ayıp değil mi adama?" derseniz ben de sizi uçururum. Çünkü Elon-land'de bir tek Elon'a ayıp oluyor.

Kendisi Twitter'da bir türlü ağzını tutamadığından Twitter'ın reklam ortaklarına ve insanlara bambaşka şeyler söylediğini de öğrendik. Reklamlarını çekmeyi planlayanlara elbette moderasyonu arttıracağız, bot hesapları temizleyeceğiz, düzen tertip getireceğiz; insanlara YEHOW BURALAR VAHŞİ BATI GİBİ OLACAK, HER ŞEYİ YAPABİLECEKSİNİZ, İSTEDİĞİNİZİ SÖYLEYEBİLECEKSİNİZ, FİKİR ÖZGÜRLÜĞÜ!!!!!!

Eloncum, fikir özgürlüğü öyle bir şey değil ama neyse.

Bölüm Üç: Ve çatlaklar baş gösterir…

Elon Musk, Twitter'ı satın aldıktan kısa sonra hem şirketin 3 CEO'sunu, hem de yönetim kurulunu kovdu. Evet, hepsini. Doğal olarak kendisi şirketin tek karar mekanizması koltuğuna yükselmiş de oldu.

Peşinden, tam 7500 kişiyi işten çıkardı. Dile bile kolay değil. Bu kişilerin birçoğu, Twitter'ın moderasyonu ve AI düzenlemeleri üzerinde çalışan insanlardı.

Ve Twitter'ın kodunda çatlaklar belirmeye başladı. 4 Kasım'da çok kısa bir süreliğine de olsa retweetler çöktü. Daha doğrusu, 2009'da şu andaki haline gelmeden önce nasıl görünüyorlardıysa o hale geri döndüler, 13 sene geriye.

Evet, kısa bir süre sonra düzeldi bu "minik" bug. Fakat bu, büyük ve karmaşık bir kodun ilk çatlaklarından birisi ve bir an önce düzeltilmezse giderek büyüyecek, dallanarak bütün sistemi çökertecek bir çatlak. Bunu ben söylemiyorum, MIT Technology Review'a konuşan bir Twitter mühendisi söylüyor.

İşin gerçeği şu ki Elon Musk çok başarılı bir proje adamı değil. Şu ana kadar başarılı olan projeler kendisi tarafından değil, parasını onun verdiği bilim insanları tarafından geliştirildi. Elon Musk ise var olan raylı tren sistemlerini içine kendi kendini süren Tesla'lar koyarak yeniden icat etmeye çalışan, Tayland'da suyun altındaki bir mağarada sıkışan çocukların kurtarılması için kendi "icat ettiği", inşası ya da herhangi bir testi yapılmamış tünel fikrinin proje çizimini gönderen birisi sadece.

MIT Technology Review'a konuşan mühendis diyor ki, Twitter gibi büyük kodların çöküşü bir patlama gibi olmaz. Aksine, kurulan yapı yavaş yavaş çöker. Biz de Twitter'a para vermeyi reddeden birileri Elon'un gözünü, bu işten anlayan birilerini işe alabilecek kadar korkutacak mı, yoksa Twitter yavaş yavaş internet tarihinin yarım yamalak çalışan terkedilmiş bir parçası mı olacak, önümüzdeki aylarda göreceğiz. ■ **GÜLHİS**

DATA

Tuğbek Ölek

TP-Link Archer GX90



Donanım incelemelerini yaparken en çok üzerine titrediğim şey daima "Acaba bu ürün harcadığınız paranın karşılığını veriyor mu?" sorusuna cevap verebilmektir. Ama bu sefer bu ürün özelinde daha önemli bir soruyla karşılaştığımızı düşünüyorum: "Acaba ben bu ürünün hakkını verebiliyor muyum?"

Şöyle açıklayayım; TP-Link Archer GX90 kuvvetle muhtemel piyasada bulabileceğiniz en iyi router bugün için. Detaylarına geliriz ama kısaca bir oyuncunun arayabileceği bütün internet ve ağ özelliklerine sahip bir router. Kulağa harika geliyor ama bu kadar iyi bir cihazın bu özelliklerini kullanamıyor olmak da sinir bozucu.

Başta hiç böyle bir sorunum yoktu, çünkü Archer GX90'ı ilk olarak 300Mbps/300Mbps fiber bağlantıda kullandım ve tek kelimeyle hayran kaldım. Evin bir ucundan diğerine Wi-Fi üzerinden hız testi yapıp 280 – 290Mbps hızları görmek inanılmaz. Geniş kapsama alanı, QoS özellikleri, düşük pingler, sorunsuz, kesintisiz bağlantı… Tam bir peri masalı.

Sonra cihazı 50Mbps/5Mbps yavaşlığında ve yarım saatte bir tökezleyen klasik bir Telekom VDSL'ine bağladım ve resmen nefret ettim. Hiçbir özelliği çalışmadı, hiçbir verim alamadım; belki Wi-Fi kapsama alanım genişledi ama SpeedTest bile düzgün çalışmayınca onu bile düzgün test edemedim.

Oyunlara özel bir bant

Anlayacağınız süper bir fiber bağlantınız yoksa, Archer GX90'dan da hayal kırıklığı dışında bir şey beklememek lazım. Diğer yandan düzgün bir bağlantınız varsa, bu cihazın yapamadığı hiçbir şey yok. Benim en hayran kaldığım özelliği üzerinde 3 ayrı bant Wi-Fi olması (1x 2.4Ghz, 2x 5.0Ghz), böylece farklı cihazları farklı bantlarda gruplayabiliyorsunuz. Üstelik ikinci 5GHz'lik bant oyun cihazlarına adanmış ve düşük erişim hızıyla oyun oynayabilmenizi sağlıyor.

Bunun yanı sıra oyun oynadığınız cihazları da tek tek seçip hızlandırabiliyorsunuz. Sistem hem bu cihazların oyun erişim istatistiklerini topluyor sizin için hem de bu cihazlara erişim üstünlüğü veriyor. Ama en önemlisi router ayarlarından oyunculara yönelik QoS (Quality of Service) ayarını açarsanız online oyunlara bağlantı hızınızı yükseltiyor.

Archer GX90 oyun deneyiminizi geliştirmek için geri planda bir sürü şey yapıyor, arayüzünde oyunculara yönelik bir sürü detay var. Mesela GeForce Now gibi bulut oyun servislerinin akışını optimize edebiliyor. Elbette bu faydalar oyuna ve bağlantınıza göre çok farklı sonuçlar verebiliyor. Başta da dediğim gibi eğer kötü bir bağlantınız varsa Archer GX90 da çok çaresiz kalıyor. Diğer yandan bir oyun veya servisten zaten şahane performans alıyorsanız onu da çok geliştiremiyor. Mesela ben en çok farkı mobil oyunlarda görüyorum, muhtemelen altyapıları çok sağlam olmadığı için.

Elbette tüm bu oyuncu özelliklerinin yanı sıra Archer GX90 üst seviye bir router'da arayacağınız bütün özelliklere sahip, bunların başında da Wi-Fi 6 desteği geliyor. Özellikle yeni bir telefon veya dizüstü sistem aldıysanız ya da PS5'iniz varsa mutlaka isteyeceğiniz bir özellik. Ayrıca kablosuz ağın kapsama alanı da sekiz büyük antenli tasarım sayesinde çok iyi.

Evinizde bir uzaylı

Gerçi ilk bakışta dikkat çeken bu antenler aynı zamanda cihazın tek zayıf yanı, çünkü ebat ve görüntü olarak çevresini domine etmeye çok meyilli. Ben üç senedir, GX90'ın iki önceki modeli olan C5400X'i kullanıyorum. Görüntü olarak yenisi de eski modelle hemen hemen aynı ve koridor duvarına monte ettiğim için geceleri bazen insanı ürkütebiliyor. Sanki yine böyle bütün özellikleri dolu dolu ama daha sade ve pratik bir modelin zamanı geldi gibi.

Ama diğer yandan üç senedir C5400X'in bir kere teklemediğini, şişmediğini, kafasının karışmadığını düşünürsek, Archer GX90'ın da evladiyelik bir ürün olduğunu tahmin etmek zor değil. Bana sorarsanız "Artık Wi-Fi 6 olmadan olmuyor" dedirtene kadar daha C5400X'in de ömrü var.

Hazır iki modeli karşılaştırmışken Archer GX90'ın üzerinde dört ethernet portu olduğunu da söyleyeyim, çünkü CX5400'de sekiz tane vardı. Geriye gittiğini gördüğüm tek özellik de bu. Ama Wi-Fi hızları o kadar yükseldi ki iki model arasındaki ethernet port sayısı farkının artık kimsenin umrunda olacağını sanmıyorum.

Üst seviye bir router olduğu için 5.000TL gibi yüksek bir fiyatı var Archer GX90'ın. Ama düşününce ben zaten internete yılda bu kadar veriyorum, eğer 5-6 sene boyunca daha iyi verim almamı sağlayacaksa hiç de kötü bir yatırım değil.

Legion 5 Pro
Gen 7 (Intel)



Üst seviye oyun sistemlerinde Lenovo'nun ciddi ağırlığı var. Başta hesaplı ve mütevazi sistemlere odaklanan Legion son birkaç senede çıtasını yükseltti. Bu yüzden yılın en iyi oyuncu bilgisayarları listelerine baktığınızda hep tepede bir iki Legion modeli görüyorsunuz.

Ama Legion 5 Pro'nun yedinci serisiyle işler biraz daha değişiyor. Artık iyi bir bilgisayarın ötesinde Legion'ın olgunlaştığını, ustalık eserlerini vermeye başladığını söyleyebiliriz. Çünkü bu her detayı ve her özelliğiyle olmuş, yerini bulmuş bir sistem.

İşe hemen performanstan başlayalım çünkü benim incelediğim, 12. nesil Intel Core i7-12700H işlemcili model tek kelimeyle "roket" performansında. Son birkaç nesil AMD'nin gerisinde kalan Intel, bu yeni nesille üretim teknolojisini 14nm'den 10nm'ye düşürerek uzun yıllardır gördüğümüz en büyük performans sıçramasını yarattı. Lenovo bu güçlü işlemcinin yanına Nvidia GeForce RTX 3700 Ti ve tam 32GB'lık süper hızlı yeni nesil DDR5 bellekleri de koyunca tam bir performans canavarı çıktı karşımıza. Bunlara 6200MB/s hızındaki 1TB'lık PCI Gen4 SSD'yi de eklemek gerek, ayrıca üzerinde bir de boş M2 slotu var.

300 Watt'lık güç gösterisi

Ama masaüstü sistemlerden farklı olarak dizüstünde konfigürasyon tek başına performansı belirlemiyor biliyorsunuz. Eğer doğru soğutma kullanmaz veya yeterli güç sağlamazsanız CPU ve GPU frekansını aşağı çekip patates hızında çalışabiliyor. İşte Legion 5 Pro'nun iddialı olduğu iki konudan ilki tam burada karşımıza çıkıyor. Beraberinde gelen 300 Watt'lık adaptörle işlemciyi 135W, GPU'yu 125W besleyebiliyor. Elbette bu ikisinin de yüksek frekansta çalışıp çok ısınmasına yol açıyor ve bu noktada bütün sistemi saran çift güçlü fana sahip soğutma devreye giriyor. Legion 5 Pro'yu performans olarak zorladınız mı tam bir canavara dönüşüyor. Üzerinde MUX swtich olduğundan optimus'da sizi yavaşlatmıyor, direkt havalanıyorsunuz. Ben altı yedi ayrı oyunda denedim, 1440p'de 90 fps'in altına inmiyor. Hele online oyunlarda kararlı şekilde 200 fps'nin üzerinde gidiyor.

Tabii bu performansın iki bedeli var. Birincisi bu kadar küçük bir cihazdan bu kadar hava çıkarınca muazzam bir fan gürültüsü oluyor. O yüzden oynadığınız oyun performans olarak çok talepkâr değilse veya ille de süper tazeleme oranlarına çıkmanız gerekmiyorsa oyunları "Dengeli" güç ayarında oynayabilirsiniz. Fan sesi azalır, pil ömrü uzar ve çoğu oyunda performans alırsınız.

Performansın diğer problemi de 300W'lık adaptörün ebat ve ağırlık olarak ciddi yük yapması. Ama buna Lenovo çok akıllı bir çözüm getirmiş, Legion 5 Pro'nun arkasındaki USB-C portlarından biri Power Delivery destekliyor. Böylece siz cihazı 135W'a kadar telefon şarj cihazıyla da besleyebiliyorsunuz. Elbette oyun oynanamıyor bu halde ama okula ya da toplantıya giderken avuç içi bir şarj cihazını ve bir USB-C kablosunu cebinize atıp adaptörü evde bırakabiliyorsunuz.

Bir inç daha fazlası

Legion 5 Pro'nun iddialı olduğu diğer bir konuysa ekranı. Bu 15" büyüklüğündeki bir kasada 16" ekrana sahip modellerden. Yani çerçeve kenarlarını incelterek ekranı dikeyde fazladan %11 daha büyütmüşler. Daha çok çalışma ve oyun alanı çıkmış. Üstelik ekran 2560x1600 çözünürlüğünde olduğu için çok net. Tazeleme oranı 165Hz ve hem G-Sync hem Dolby Vision destekliyor. Üstelik %100 sRGB renk derinliğine sahip ve 500nit çok parlak bir panel. Kısacası bir oyuncu sisteminde bugüne kadar gördüğüm en iyi ekranlardan.

Bütün bu özellikleri küçük ve ince bir 15" kasaya ve 2.5kg'a sığdırmış olmaları şaşırtıcı. Ayrıca önceki nesle göre tasarımı da biraz elden geçmiş ve kapaktaki ışıklı Y logosunun yerine LEGION yazısı gelmiş. Alüminyum ve magnezyumdan üretilmiş kasasıyla da hem şık hem de çok sağlam bir sistem. Sağlamlığını bizzat bir buçuk metreden mermer zemine bam diye atarak denedim, halen sorunsuz çalışıyor.

Legion 5 Pro üzerindeki altı USB portu (biri PD, biri Thunderbolt 4) ile giriş çıkışlar konusunda da eksiksiz. Üstelik portların yerleşimi çok iyi, elinize dolanacak her şey (güç, RJ45 vb) arkaya gizlenmiş. Dört bölgeli RGB aydınlatmaya sahip tam boy klavyesi ve geniş touchpad'i de oldukça kullanışlı.

Legion 5 Pro her özelliğiyle ince ince düşünülmüş, her özelliği tam olması gerektiği gibi bir sistem. Elbette harika ekranı ve yüksek performansı en önemli özellikleri. Ama Wi-Fi 6'dan tutun MUX switch'e, DDR'dan tutun PCI Gen4 SSD'ye, Thunderbolt'a, Power Delivery'ye öylesine dolu dolu ve doğru bir sistem ki kullandıkça hayranlığınız da büyüyor.
■ **TUĞBEK**





Sony Inzone Hoparlör Serisi (H3, H7, H9)

Sony'nin iki ürün grubu benim için vazgeçilmezdir. Birincisi tahmin edebileceğiniz üzere konsollar. İlk Playstation'dan bu yana hiçbir jenerasyonu (slimler, prolar dahil) kaçırmadım ve başka bir konsola da sahip olmadım (ofistekiler hariç). İkincisiyse kulaklıklar; 1000XM serisi çıktığından beri başka bir marka model kullanmadım (onlarcasını test etmeme rağmen).

Bu yüzden de Sony'nin bu iki ürün grubunu, yani oyun ve kulaklıkları bugüne kadar bir araya getirememiş olmasına hep şaşmışımdır. Yani anakarttan telefon kılıfına, fareden belleğe her şeyin üreticisi oyuncu kulaklığı çıkardı, acaba neden Sony bu topa hiç girmedi? Gerçi arada Playstation için çıkardıkları Pulse 3D gibi kulaklıklar oldu ama bunlar daha çok giriş/orta seviye ve konsol dışında çok kullanmak istemeyeceğiniz aksesuar seviyesinde ürünlerdi.

Şimdi yeni Inzone serisiyle Sony yeni bir maceraya çıkıyor. Bekleyebileceğiniz üzere Playstation ve 1000XM ürünlerini birleştirip yeni bir ürün ailesi oluşturuyor. Sonuç ilk bakışta Playstation kullanıcılarının ilgisini daha hızlı çekebilir ama ürünlere yakından bakınca aslında PC oyuncularını daha fazla hedeflediğini görüyoruz.

Sony Inzone ailesinde farklı seviyelerde üç model var. Sırasıyla kablolu giriş modeli H3, kablosuz orta seviye model H7 ve hem kablosuz hem de gürültü engelleyici üst model H9. Sizin içi bu üç ürünü bir arada inceleyeceğiz, böylece hem bütün aileye göz atmış olacağız hem de karşılaştıracağız. Üstelik Pulse 3D ve WH-1000XM3'ü uzun süredir kullandığım için bunlarla da kıyaslama şansımız olacak.

Ortak Özellikler

Dışarıdan baktığınızda Inzone ailesindeki modeller birbirine çok benziyor. En hesaplı model olan H3'ün taç kısmı biraz farklı tasarlanmış ama H7 ve H9'u dikkatli bakmadan ayırt etmek mümkün değil.

Daha çok Playstation 5'in çizgisini takip eden, renk ve doku olarak onu yakalayan ve piyasadaki "oyuncu kulaklığı" algısından farklı bir tasarım bu. Bir parça iri, diğer Sony kulaklıklara göre daha yuvarlak hatlı ve kalın, beyaz rengi ve siyah aksanlarıyla kendini belli eden bir görünümü var. Eğer sokakta takacağım bir kulaklık olsa açıkçası bu tasarım bana biraz fazla gelebilirdi. Ama sadece ev kullanımı için üretilmiş bir kulaklık için bence gayet şıklar. Özellikle Pulse 3D'nin ying-yang'a benzeyen abartı tasarımına göre daha sade ve kolay kullanılır olduğunu söyleyebilirim.

Kulaklıkların dokunuşu, dokusu, üretim kalitesi gayet iyi ve Playstation ürünlerine, mesela DualSense'e oldukça yakın. Ama bu benzerlik daha çok dış sert plastik yüzeylere özgü. Kulaklığın hoparlör, yastık, başlık ayarı gibi detaylarına indiğinizde WH-1000XM4 ve XM5'e çok benzediğini görüyorsunuz. Aynı XM4 gibi kenarları sert plastik, ortası yastıklı bir taç yapısı ve XM5 gibi yuvarlak profilli, iç içe geçmeli bir başlık ayarı var. Elbette daha ucuz olduğundan malzeme kalitesi 1000XM kulaklıklardan düşük. Mesela XM5'in metal ve zarif başlık ayar çubukları, Inzone H9'da plastik ve daha kalın. Bu tip küçük detaylarda pratik ve daha ucuz çözümlere gidilmiş ama sonuçta iki kulaklık ailesi arasında ciddi bir fiyat farkı da var. Ama kulaklık süngerleri ve bunu kaplayan yumuşak derinin aynı kalitede üretilmiş olması beni memnun etti. Genel olarak 1000XM serisi Playstation'ın kullanış ve ergonomisini alıyorsa, Inzone serisinin de estetiğini aldığını söyleyebiliriz.

Serideki üç hoparlör de aynı 1000XM serisinde olduğu gibi 40mm'lik Neodimyum ürücülere sahip. Inzone H7 ve H9'un ses kaliteleri, frekans performansları oldukça iyi ve 1000XM serisine yakın. Elbette daha çok oyunlar için geliştirildiklerinden çok farklı bir ses profilleri var ama müzik ve filmlerde de gayet güzel sonuç veriyorlar. Ses kalitesi olarak en zayıfları hesaplı model H3 ama o bile kendi fiyat gamına göre gayet kaliteli bir sese sahip.

Kısacası ses kalitesi olarak son derece üst seviye ve tatmin edici Inzone ailesi. Çok pahalı odyofil ürünlere gitmiyorsanız diğer oyuncu ürünlerinde daha iyi bir ses kalitesi bulacağınızı düşünmüyorum, en azından benim test ettiğim ürünler içinde en üst seviyede olduğunu söyleyebilirim.

Inzone H3

Burada beni şaşırtan özellikle çok hesaplı olan H3'ün kalitesinin iyi çıkması oldu. Diğer iki modelin üçte bir fiyatında olduğu için açıkçası bundan daha zayıf bir performans bekliyordum. Ama ses kalitesi ve tokluğu olarak 1.700 TL'lik bir hoparlör için çok iyi iş çıkarıyor bence. Özellikle basları oldukça temiz, sadece orta ve düşük frekansta üst modeller kadar temiz ve net değil sesi. Bu yüzden aradaki fark oyunlarda özellikle de PS5'de çok net hissediliyor. Bu biraz da diğer ikisi USB üzerinden direkt bağlanırken Inzone H3'ü kabloyla DualSense'e takmanızdan kaynaklanıyor sanırım.

Inzone H3'ün büyük kardeşlerinden zayıf olduğu asıl alan kullanışlılık. Diğer iki modeldeki kulaklık kasasının içine gömülmüş olan menteşeler kulaklığı hem çok daha şık hem daha ergonomik yapıyor. Ayrıca H3 ile birlikte gelen 3.5mm ses bağlantısı da, USB adaptörü de oldukça kısa. DualSense veya dizüstü bilgisayara takmak için yeterli ama pek çok kullanım senaryosunda sıkıntı olabilir.

Ama fiyatını düşündüğünüz zaman üretim kalitesi ve ses performansı olarak

çok iyi bir fiyat performans ürünü.

Inzone H7 ve H9

Inzone ailesinin büyük kardeşleri H7 ve H9 ise aslında birbiriyle tamamen aynı kulaklıklar. Aralarındaki tek fark birinde aktif gürültü önleyici varken diğerinde olmaması. Ayrıca H9'un üzerinde küçük bir mavi, beyaz led aydınlatması var. Ayrıca H9'un süngerleri yumuşak deri kaplıyken H7'de yumuşak bir kumaş var. Ama bunlar oldukça küçük farklar.

Ses profili olarak aşırı basa kaçmayan ama zayıf da kalmayan dengeli bir yapısı var. Ben basları abartılmış kulaklıkları (özellikle de oyun oynarken) sevmiyorum. Ama ses ayarlarını özelleştirmek isterseniz beraberinde gelen Inzone Hub yazılımıyla yapabiliyorsunuz. İyi çalışan, küçük, pratik bir yazılım bu. Üzerinden 10 bant ekolayzırı yönetebiliyorsunuz, bu yeterli özelleştirmeyi veriyor size.

Ayrıca Inzone Hub üzerinden uzamsal sesi açıp kapayabiliyorsunuz. Ama bu efekt oyunlardan ziyade müzik ve filmlerde daha iyi sonuç veriyor. Ben özellikle rekabetçi oyunlarda yazılımın seste çok değişiklik yapmasını sevmiyorum.

Çift Bağlantı, Kolay Kullanım

Inzone H7 ve H9'un en güzel özelliklerinden biri aynı anda iki bağlantıya olanak tanıması. İki modelde de kablolu bağlantı kurmak mümkün değil. Ama ikisinin de Bluetooth bağlantısının yanı sıra beraberinde gelen USB adaptörle 2.4GHz bağlantı özelliği var. Bu 2.4GHz'lik bağlantı oyun cihazları için ideal (PC ve PS5) çünkü hem lagsiz hem de yüksek kaliteli, Bluetooth bağlantısıysa daha çok mobil cihazlarla kullanmak için. Ama siz ikisini birden aynı anda bağladınız mı hem oyun hem de mobil cihazınızı kullanabiliyorsunuz ve hem Inzone Hub üzerinden hem de cihaz üzerinden aralarındaki dengeyi de ayarlayabiliyorsunuz. Bu oyun oynarken mesela arkadaşlarınızla Discord üzerinden konuşmak ya da bir yandan müzik dinlemek için oldukça pratik bir yöntem.

Elbette Inzone H7 ve H9'u kullanırken en çok dikkat etmeniz gereken nokta USB adaptörünü kaybetmemek. Çünkü sadece Bluetooth olarak kullanırsanız pek çok fonksiyonundan mahrum kalmış olursunuz. Kulaklıkların üzerindeki USB C yuvaları sadece şarj için, buradan kablolu bir ses bağlantısı yapamıyorsunuz ama cihazı şarj ederken de kullanabiliyorsunuz. Inzone H7'nin 40 saat pil ömrü varken üzerinde ANC olduğu için H9'un 32 saat çalışma ömrü var.

Bu iki kulaklık da ses seviyesi olarak bence yeterli ama hiçbir zaman kulaklarınızı rahatsız edecek seviyeye de çıkmıyor. Ancak ben mikrofonlarının sesini biraz kısık buldum. Zaten mikrofon kalitesi üç modelde de en zayıf yan bence. Discord veya sesli görüşme yaptığınızda karşınızdaki sizi rahatça anlıyor ama ben daha temiz bir ses kalitesi beklerdim, biraz boğuk kalıyor.

Son olarak ailenin en büyüğü olan Inzone H9'un aktif gürültü engelleme (ANC) özelliğinden bahsedelim. Bence dış mekânda kullandığınız kulaklıklar için en önemli özellik ANC ama evde kullanılan bir kulaklık için ihtiyaç olup olmadığı, eğer çok gürültülü bir mahelleniz yoksa biraz da size kalmış. Ben evde de olsa ANC'yi tercih ediyorum. Bunun iki sebebi var. Birincisi dizüstü ve masaüstü sistemlerin fan seslerinden tamamen kurtarıyor. İkinci sebep de pasif gürültü engellemeye sahip kulaklıklar kulağınızı çok iyi kapattığı için kulaklık içinde ister istemez bir uğultu oluşuyor, eğer kulaklıkta ANC varsa işte bu uğultuyu da engellediği için daha temiz ve net ses kalitesi alıyorsunuz. Ama bu iki fayda da elbette bir uçakta ANC ile motor gürültüsü kesmenin faydasıyla kıyaslanamaz ama dediğim gibi ben evde de ANC kullanmaktan yanayım.

Inzone H9'da kullanılan aktif gürültü engelleme teknolojisi de 1000XM serisinden geliyor, ki bence piyasadaki en iyi ANC teknolojisidir, bu yüzden çok kaliteli. Gerçi aynı QN1 çipi kullanılmış mı bilmiyorum, H9'u sokağa çıkarmadığımdan da birebir ağır gürültüde kıyaslamadım, o yüzden aynı seviyede olduklarını söylemiş olmayayım ama bence ev kullanımı için fazlasıyla iyiler.

Bu üst seviye iki model arasındaki fiyat farkına da bakacak olursak Inzone H7 5.600TL iken H9 6.400TL'ye satılıyor. Bence 800TL fark ANC için verilir. Üstelik ben bu incelemeye yaparken H9'un fiyatı Amazon'da 4.980TL'ye düşmüştü, aralarında sadece 300TL fark vardı.

Toparlayacak olursak bu yeni aile ve ilk gerçek oyuncu kulaklıklarıyla Sony şahane bir iş çıkarmış. Inzone modellerinin Pulse 3D'deki handikaplara düşmeden daha çok Sony'nin müzik kulaklıklarından ilham alması ve 1000XM serisi ile ortak yanlarının bu kadar olması bence en doğru hareket. Özellikle Inzone H9, piyasadaki anakart ve fare üreticilerinin kulaklıklarına kesinlikle tercih edilir. Umuyorum yakın zamanda daha düşük profilli ve siyah renkli modellerle bu yeni aileyi çeşitlendirip mikrofon kalitesini yükseltirler. ■ **TUĞBEK**





Eser Güven

Telefonda oyun keyfini katlamanın yolu...

Razer Kishi V2

Razer bundan yaklaşık iki yıl önce Razer Kishi ile cep telefonlarında daha rahat oyun oynamayı sağlayan mobil kontrolcüsünü tanıtmıştı. Kishi her ne kadar dönemine göre güzel bir cihaz olsa da bazı eksikleri mevcuttu. Örneğin elastik köprüsü çok sağlam tutunamıyordu; büyük telefonlar, özellikle de kamera çıkıntıları olanlar Kishi'ye sığmayabiliyordu. Yine de buna rağmen deneme şansı elde ettiğim için rahatça söyleyebiliyorum ki kullanımı kolay ve etkili bir kontrolcüydü.

Razer, Kishi V2 ile neredeyse her yönden ilkinin üzerine çıkan ve bugüne kadar gördüğüm en kullanışlı mobil kontrolcülerden birine imza atmış. V1'in katlanabilir tasarımından vazgeçen V2 (elastik köprü yerine sert köprü kullanılmış) kompaktlıktan taviz vermesine rağmen diğer özellikleriyle çok üst seviye bir kontrolcü olmuş. Örneğin artık membran düğmeler yerine mikro-switchler var ve bu da hem kaliteyi hem basış hissini çok arttırmış. 18 santime kadar açılabilen köprüsüyle çok büyük telefonları bile rahatça kullanabilmek de önemli bir avantaj.

Aslında V2'nin tasarımı iPhone için önceden satışa sunulmuş olan Backbone One'a bir hayli benziyor. Razer mühendislerinin "Daha iyiye nasıl ulaşırız?" sorusunun cevabı için rakiplerini iyi analiz ettiği belli. Ancak bu kayan köprü tasarımı tabii ki V2'nin V1'e göre daha fazla yer kaplamasına neden olmuş: V2 kapalı halde 18 santim civarı bir genişliğe sahip.

Kishi'ler Xbox kontrolcülerine benzeyen asimetrik tasarım kullanıyor. Yani sol analog kol üstte, sağ analog kol altta kalacak şekilde. Sağ ve sol tarafta tetik ve omuz düğmelerine ek olarak birer tane de programlanabilir düğme var. Sağ tarafa bir de Razer Nexus düğmesi eklenmiş ki telefonunuza Nexus kurduğunuz zaman V2 bazı yeni özelliklere de sahip oluyor, bunlardan biri de ekstra düğmeleri programlayabilme özelliği. Sağ tarafta yine USB-C portu var, bu sayede oyun oynarken telefonunuzu şarj etmeniz de mümkün.

V1 ile V2 arasında analog kollar bakımından da fark var: V2'de kullanılan kollar daha küçük. Boyut olarak joy-con kollarına daha çok benziyorlar. Ben bundan rahatsız olmadım, aksine diğer



düğmelerin büyüklükleriyle kolların büyüklüğü bana çok orantılı geldi ve rahat hissettirdi.

Şimdi işin teknik kısmını bir kenara bırakalım. Razer Kishi V2, telefonumu gerçek bir oyun makinesini dönüştürdü ve açıkçası sıfır gecikmeli performansına hayran kaldım. Tüm düğmelerde micro-switch kullanılması dokunsal geri bildirimi üst seviyeye çıkarmış durumda. İlk olarak tabii ki Diablo Immortal'la bir test yapayım dedim. Immortal'ı aslında dokunmatik ekran üzerinden oynamak çok kolay bildiğiniz gibi ama işin içine kontrolcü girince de hiç fena olmadı. Fena olmadı diyorum, çünkü ekrandan oynamaya alıştığım için kontrolcüden istediğim performansı alamadım, yalan yok. *(Bir süre sonra alışınca akıyor ya, ben Backbone'a bir kere alıştıktan sonra dokunmatik zor gelmeye başladı -Can)*

O zaman dedim bu cihazı gamepad ile oynamayı sevdiğim oyunlarla deneyeyim. Steam Link üzerinden kütüphanemden birkaç PC oyunu seçtim öncelikle. Telefonum bir anda taşınabilir el konsoluna, hatta abartı gibi olmasın ama Steam Deck'e dönüşüverdi. İyi bir ev içi bağlantı ve Kishi V2 sayesinde gerçekten de son derece güçlü bir PC el konsoluna sahip olmuş oluyorsunuz. Denediğim hiçbir oyunda en ufak bir zorluk yaşamadım, gerçek bilgisayarda gamepad ile oynamaktan farksız bir deneyim yaşattığı Kishi V2.

Ama ben bununla da yetinmedim ve bu sefer de Steam Link üzerinden Switch emülasyonuyla Mario Odyssey denedim. Cihaz bir anda Steam Deck'ten Switch'e dönüşüverdi. Ayaklarımızı uzatıp cep telefonunda gecikmesiz, son derece akıcı kontrollerle Mario Odyssey oynamak gerçekten süper bir tecrübeydi. Hele ki benim gibi Switch'i olmayanlar için bu kontrolcüyle bir anda el konsolu formunda Switch rahatlığı yaşamaya başlayabiliyorsunuz, oradan da bir artı puan yazalım.

Kishi V2 günlerdir masamın üzerinde, diğer gamepadlerimin yanında duruyor ki aktif olarak kullanabileyim. PC'de başladığım bir oyuna bazen gidip salonda yayılarak cep telefonundan devam ediyorum, balkonda otururken oyun oynayabiliyorum. Yani deneyip bir kenara bıraktığım bir aksesuar olmadı Kishi V2. Bunun GeForce Now'ı var, Netflix üzerinden oynanan oyunları var, var da var. Ekrana dokunarak oyun oynamanın, ekrandaki görünür alanı oldukça azalttığını düşünenlerdenim. Dolayısıyla bu tarz bir çözüm mobil cihazda oyun oynamak için çok daha etkili ve eğlenceli.

Şimdi tabii ki "Bu güzellik kaç para?" diye düşünüyorsunuz. Evet, kesinlikle ucuz değil, kendi sitesinde perakende satış fiyatı 120€. Eğer sizin için alıp getirecek biri yoksa kargosuydu, vergisiydi derken 2500 liralık bir cihaz söz konusu.

Ama işte bu noktada da şöyle düşünmek lazım. Bugün bir Series 9 kontrolcünün ne kadar olduğuna baktınız mı? 1600 liradan başlıyor. DualSense? 1800 liradan başlıyor. Maalesef artık ülkemizde durum bu, kontrolcü fiyatları zaten çok yüksek. Dahası, Kishi V2 istiyorsanız bir oyuncusunuz demektir ve bu da elinizdeki oyuncu telefonuna muhtemelen 20 bin liranın üzerinde para vermiş olduğunuz anlamına geliyor. Böyle düşünürsek Kishi V2 de bir lüks eşyası olmasına rağmen fiyatı oyuncu telefonları ve kontrolcülerin fiyatlarıyla çok da ters düşmüyor bence. Mobil oyun keyfinizi taşıdığı seviye düşünülürse, eğer telefonunuz öncelikli oyun oynama aracınızsa ve/veya benim gibi Steam kütüphanenizi cebinizde taşırken bir kontrolcünün rahatlığıyla oyun oynamak istiyorsanız Kishi V2 kesinlikle çok iyi bir yatırım.



Piksel Günlükleri

FUKUOKA'DAN OKUR GELMİŞ, EVDE BİR BAYRAM HAVASI!

2014 yılında Aykut isimli bir okurumuzdan mail aldım. Retro oyun koleksiyonculuğu hakkında yazdığım dosyayı okumuş, kendi de kitap, çizgi roman ve kutu oyunları biriktiren biri olarak koleksiyonculuğun ne kadar benzer duyguları paylaştığından falan bahsetmişti. Hatta bir sahafta bulduğu Sega Mega Drive setinin bile fotosunu çekip yollamıştı işime yararsa almak için sağ olsun.

Yaklaşık 7 yıllık bir aradan sonra geçen ağustos ayında tekrar bir mail aldım kendisinden. İşi gereği yaklaşık bir aylığına Japonya, Fukuoka'daymış. "Japonya'dan istediğin oyunlar varsa koleksiyonun için gelirken seve seve getiririm" diye de belirtmiş. 3 yıldan fazladır gümrük ve döviz problemleri yüzünden yurtdışından oyun alamayan bir adam olarak bu teklife tabii ki de hayır diyemedim.

İlk düşüncem kaldığı otelin yakınlardaki retro oyun dükkanlarından bir şeyler bulabilmekti. Fakat küçük bir kasabada kaldığı için bulabildiği tek şey PSP ve sonrası döneme ait oyunlar satan bir dükkân oldu. Gene de bu döneme ait aradığım oyunların listesini attım kendisine, hatta bu listeyi çıktı alıp dükkâna öyle gitmiş, öyle de iyi niyetli bir arkadaş. Ne var ki dükkândan benim aradığım oyunların hiçbiri çıkmadı.

"Abi sen en iyisi Amazon'dan benim otele sipariş ver, ben gelirken sana getireyim" dedi, bu arada Whatsapp'tan yazışıyoruz tabi. Bombanın pimini de tam olarak bu teklif çekti zaten. Oturdum Amazon Japonya'dan aradığım uygun fiyatlı 10 tane oyun bulup kaldığı otel adresine siparişi verdim. "İstiyorsan daha sipariş ver abi, yerim var" dedi ilk siparişler vardıktan sonra da. Bir 10 oyun daha verdim sipariş ama içim içimi yiyor adama ayıp mı oluyor acaba diye. Sonuçta aldığım oyunların boyutları küçük olsa da hamallığı ona kalacak çünkü.

Benim Amazon siparişleri tamamlandıktan birkaç gün sonra Aykut şehir merkezine indi ve yetmezmiş gibi bu sefer de Retro oyun dükkanları bulmayı başardı. Başladı bana dükkândan oyun ve fiyat fotoları atmaya. O bana rafların fotolarını yolluyor, ben ona göre seçiyorum falan, yıllar sonra tekrar Akihabara'dan oyun alıyormuş gibi heyecan hissettim yeminle. Bu şekilde birkaç oyun daha ekledik benim pakete ve 30 civarı oyunla benim retro paketini tamamladık. Geriye sadece Aykut'un ülkeye dönmesini beklemek kaldı ki nasıl bir heyecan ve sabırsızlıkla bekliyorum anlatamam.

Nihayetinde Japonya'daki işi bitip Türkiye'ye döndüğünün ertesi günü de bana yolladı oyunları sağ olsun. O paketi açıp karşımda rengarenk Famicom kartuşlarını, Captain Tsubasa Guidebook'larını, Ganbare Goemon oyunlarını görünce gerçekten o kadar mutlu oldum ki… Zira uzun süredir ülke sınırları içinde ne bulabilirsem onlarla sürdürmeye çalışıyordum koleksiyonumu. Aykut'un getirdiği oyunları yurtdışından sipariş etsem bana en az 3-4 katına mal olurdu, o da yolda ve gümrükte başına bir şey gelmezse tabi.

Uzun bir aradan sonra bana bu heyecanı ve mutluluğu yaşatıp koleksiyonuma büyük bir katkıda bulunduğu için kendisine buradan tekrar teşekkür ediyorum. Keza kendisine küçük gibi gelse de bana gerçekten çok büyük bir iyilik yaptı. Koleksiyoncunun halinden gene koleksiyoncu anlıyormuş gerçekten.

■ EMRE S.





BREZİLYA'NIN YERLİ VE MİLLİ İLK KONSOLU ZEEBO

BREZİLYA'DAN SADECE FUTBOLCU ÇIKMIYOR

Geçmişte bazı konsolların bölgesel olarak büyük başarılar elde ettiğinden bahsetmiştik. Bunun en büyük örneklerinden biri de Sega Master System'in Brezilya'da elde ettiği başarıydı. SMS dünya geneline bakıldığında NES tarafından net bir mağlubiyet yaşasa da Güney Amerika'da, özellikle de Brezilya'da çok ciddi bir başarı elde ediyordu. Zira bu başarının sonucu olarak pek çok SMS oyunu Brezilya kültürüne uyarlandı ve (Teddy Boy'un Geraldinho olarak çıkması gibi) sadece Brezilya'ya çıkan SMS oyunları oldu. Street Fighter 2'nin SMS sürümü sadece Brezilya'ya çıkmıştır mesela.

Tabii bu başarı aynı zamanda konsolu resmi olarak ülkeye ithal eden Tec Toy firmasının da başarısı anlamına geliyordu. Ülkede 8 milyondan fazla SMS konsolu satan, hatta oyunlar çıkartan firma bu başarıyla beraber maddi açıdan ihya oldu. Ne var ki konsol jenerasyonları ilerleyip fiyatlar belirgin biçimde artmaya başlayınca maddi açıdan sıkıntılar çeken Güney Amerikalı oyuncular için Playstation 3, Xbox, Nintendo Wii gibi devlere alternatif olabilecek daha ucuz alternatifler bulmaya çalıştılar.

Zeebo konsolunu yaratan şey de tam olarak bu arayış oldu aslında. Böylelikle 2009 yılında Brezilya ve Meksika'da piyasaya çıktı Zeebo. Fakat Zeebo'nun işlemci gücünün yetersizliği son teknoloji oyunların konsola uyarlanmasının önüne geçiyordu. Bu yüzden konsolun kütüphanesindeki çoğu oyun, FIFA 09 ve Resident Evil 4 gibi oyunların çok daha zayıf mobil sürümlerinin konsola uyarlanmış haliydi sadece.

Benzer şekilde Ridge Racer, Tekken 2, Double Dragon gibi konsola çıkan PS1 ve Arcade oyunları da orijinal sistemlerinden çok daha kötü performansla çalışıyordu. Konsola özel olarak çıkan oyunlarsa tam anlamıyla felaketti. Bütün bunlar da Zeebo'nun berbat bir oyun kütüphanesine sahip olmasına sebep oluyordu ki konsol tarihimize baktığımızda başarıyı getiren en büyük etmenin oyun kütüphanesinin zenginliği olduğunu net biçimde görebiliyoruz.

Zeebo'nun tek sıkıntısı kütüphanesi değildi bu arada. Rakiplerinden ucuz olsa da satıldığı bölgeler için yüksek sayılabilecek bir fiyata sahipti; joystick'leri kalitesizdi, yükleme süreleri uzundu, kısacası zamanında Sega Master System'in sahip olduğu karizmadan uzaktı. Bütün bu olumsuzlukların ardından firmanın 600.000 civarı satış beklediği konsol yalnızca 30.000 adet satılabildi ve sadece 2 yıllık bir ömrün ardından 2011'de üretimini durdurdu.

Oyun tarihinin en garip ve en kısa ömürlü konsollarından biri olarak tozlu sayfalar arasındaki yerini aldı Zeebo. Eğer Zeebo'yu denemek istiyorsanız da baştan uyarayım; konsol sadece dijital oyun desteklediği ve indirme servisleri kapatıldığı için bulduğunuz Zeebo'nun içinde ne varsa onu oynamak zorunda kalacaksınız. İstediğiniz her oyun için yüklü olduğu başka bir Zeebo almanız gerekecek yani, ona göre :) ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN

NEKKETSU KOKO DODGEBALL BU – CD SOCCER HEN *[PC ENGINE CD/WII]*

Ülkemizde Goal 3 olarak tanınan efsane oyunu bilirsiniz. O oyun aslında benim delisi olduğum Kunio-kun / Nekketsu serisindeki tek futbol oyunu değil. Bu ay size önereceğim oyun da Goal 3 olarak bildiğimiz Nekketsu Soccer League'in öncesini anlatan oyunun PC Engine CD sürümü. Oyunun diğer NES, Famicom, Genesis, hatta Gameboy sürümlerini de kurutmuş biri olarak söyleyebilirim ki açık ara en iyi versiyonu bu.

Oyunda Kunio'nun kaptanlığında Nekketsu takımı olarak Japonya şampiyonu olmaya çalışıyoruz. Rakiplerimize tekme tokat girdiğimiz, türlü türlü süper şutlarla ortalığı dağıttığımız bir futbol oyunu bu Goal 3'ten de aşina olduğunuz üzere.

Peki PC Engine CD sürümünü en iyi versiyon yapan yenilikler neler? CD kalitesinde müzikler, seslendirmeli ara sahneler, gelişmiş grafikler ve en önemlisi de sadece PCECD versiyonuna ekstra olarak eklenen 5 maçlık dünya kupası modu tek kelimeyle harika. Oyunun özgün mizahı, eğlenceli oynanışı, Kazuo Sawa'nın efsane müzikleri derken bir de üzerine dediğim artıları ekleyince tadından yenmez hale gelmiş. Her biri farklı meslek gruplarından olan takımlara karşı maç yapmak, bu takımların tiplerinin ve devre arasındaki hallerinin inanılmaz komik biçimde yansıtılması derken zamanının onca kısıtlamasına rağmen bu kadar tarz sahibi bir oyunu yapabilmek ayakta alkışlanası bir durum.

İlk 10 maçın aşırı kolay olması haricinde (ya da ben oyunu artık yuttuğum için bana öyle geliyor) inanın eksi bulamıyorum oyunda. Değeri bilinmemiş gerçek bir retro klasiği Nekketsu Koukou Dodge Ball-Bu: CD Soccer-hen. Başta serinin hayranları olmak üzere bütün retro oyun severlere gözüm kapalı tavsiye ediyorum. Hatta oyunun diğer konsollardaki versiyonlarını bitirdiyseniz bile kesinlikle oynamaya değer.



SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

HAZE *[PS3]*

Eşimle birlikte co-op oyunlar oynamayı pek severiz. Beraber bayağı güzel oyunlar da bitirdik. Fakat çevrimdışı co-op artık ölmekte olan oyun bir trendi olduğu için bir noktadan sonra bunu destekleyen neredeyse her oyunu denemek zorunda kaldık. Bu yüzden de pek çok leş gibi oyunla yüz göz olmak zorunda kaldık maalesef: Kane & Lynch (her iki oyunu da), Hunted: The Demon's Forge, Damnation, Aliens: Colonial Marines ve bu ayki konuğumuz Haze gibi.

Haze tipik bir konsol FPS'si. Sayısız FPS klonlarından tek farkı ise Nectar denilen uyuşturucu türevi bir ilacı kullandığınızda geçici süreliğine Superman gibi bir adama dönüşmeniz -ki oyunun bir noktasından sonra Nectar kullanımını bıraktığınız için o da çok bir şey ifade etmiyor. Öyküsü de Amerika'nın petrol sömürücülüğüne benzer şekilde zoraki demokrasi getirme ve enjekte edilmiş milliyetçilik kavramları üzerinden vurmaya çalışsa bunu da pek başaramıyor açıkçası.

FPS oyunları PS3 üzerindeki gerçek ritmini konsolun ömrünün ortalarına doğru yakaladı ki bunun izlerini de Haze gibi konsolun ilk dönem FPS oyunlarında kolayca görebiliyorsunuz. Kontroller çok garip butonlara atanmış ve ne kadar değiştirirseniz değiştirin şu an alışık olduğunuz akıcılığı yakalayamıyorsunuz. Özellikle de araç kullanmak zorunda bırakıldığınız sekanslar tam bir zulüm haline dönüşüyor. Zaten oyunda pek vuruş hissi de yok, yapay zekâ deseniz kafasız tavuk gibi ortalarda koşturuyor ve oyunun sarı-siyah renk tonu gerçekten iğrenç.

Haze zamanında büyük umutlar beslenen ve Halo'nun en büyük rakibi olacağı düşünülen bir oyundu aslında. Hatta oyunun parçasını bile Korn yapmıştı. Ama hakkını vereyim, oyunun komik olmaması gereken pek çok yerinde fizik mekanikleri yüzünden hayli güldüm. O yüzden ne kadar kötü bir oyun olursa olsun ben gene de hakkımı helal ediyorum Haze'e. ■ EMRE S.





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

ZIPLAYAMAYAN JEDİ'IN DRAMI...

Daha Star Wars: The Old Republic'in ilk günleri. O zamanlar beraber oynadığımız ekiple oyun daha çıkmadan hazırlıklarımızı yapmışız, çıkar çıkmaz hep beraber oynamaya başlıyoruz. Oyun mükemmel değil ama DVO açlığımız yüksek, Star Wars gazımız tavan yapmış, ee bir de ekip olarak atılıyoruz mevzuya. Tam ihtiyacımız olan her şey var aslında yani. Ben tabii ki Jedi Knight olarak oynuyorum.

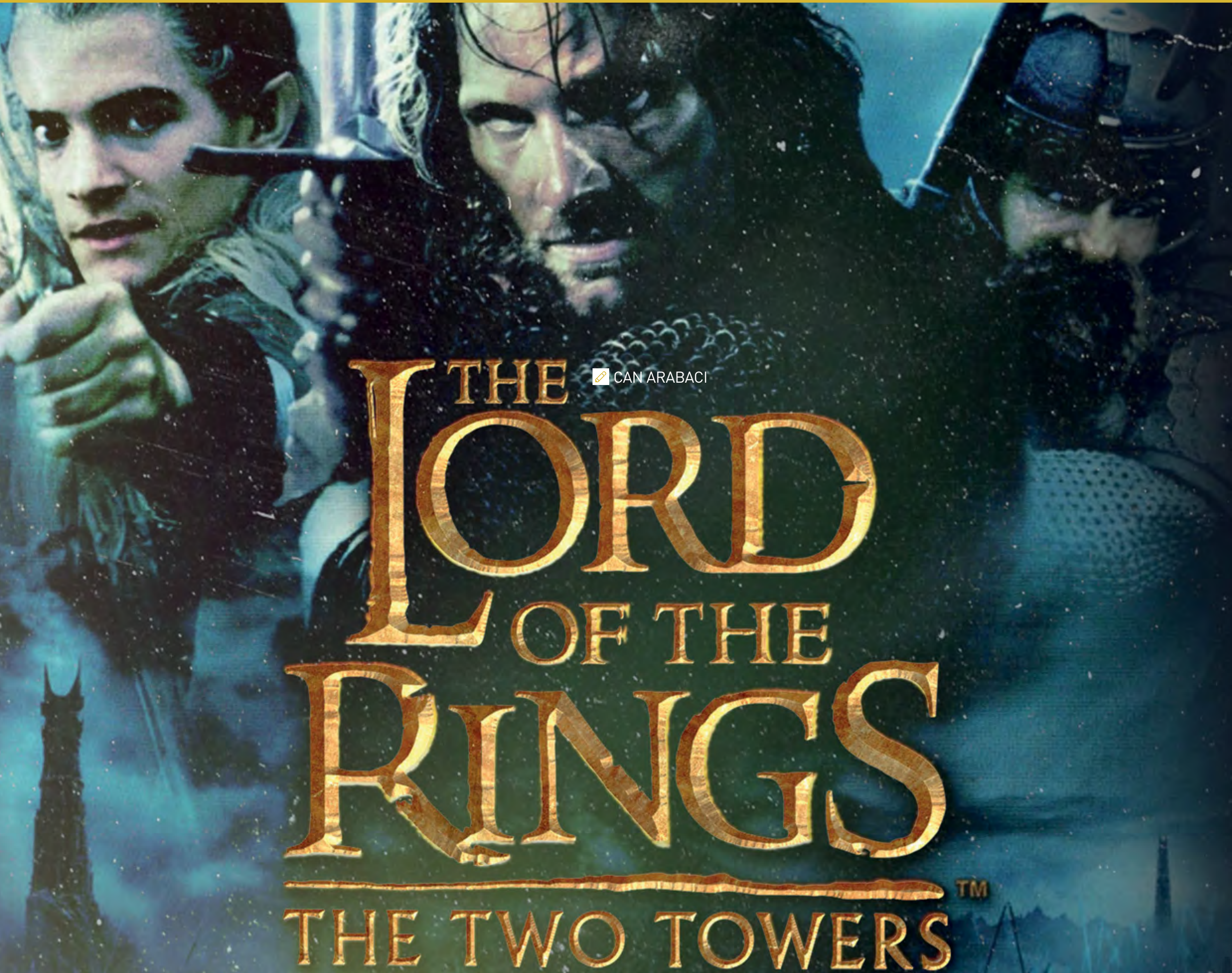
Böyle full parti halinde kâh Tatooine kâh Nar Shaddaa diye gezerken yolumuz Coruscant'a düşüyor en nihayetinde. Topluca bir iki World Boss ziyaretinden sonra "Ee, hadi ne yapalım?" muhabbeti başlıyor. Ben de müthiş bir fikir atıyorum ortaya: Hadi datacron'ları bulup toplayalım! Bu datacron muhabbeti de şöyle: Her gezegende belli sayıda gizli datacron var, bunları bulup açtığınız zaman belli renkte Matrix shard'lar çıkıyor. Onları da tamamlarsanız belli özelliklerine kalıcı bonus alıyorsunuz. Uğraşa değen de bir getirisi var yani aslında.

Neyse, oyun daha yeni çıktığından ve şimdiki gibi "Oyunda Trade chat'e nasıl yazı yazabilirsiniz?" seviyesinde her halta video rehber çekilmediğinden datacronları kendimiz arayıp bulmak durumunda kalıyoruz. Biz böyle böyle aranırken arkadaşlardan birisi söz konusu datacron'u buluyor; hemen onun olduğu lokasyona koşuyoruz. Ama o da nesi? Datacron'a ulaşmak için bir zıplama bulmacasını aşmak gerekiyor önce. Datacron'u bulan arkadaş yapıp geçiyor, sonra diğerleri tek tek zıplayıp geçiyor. Geriye bir tek ben kalıyorum.

Ben de o kadar platform oyunu falan oynamışım senelerce yani, hadi ilkinde olmadıysa beşincide atlamışımdır artık, değil mi? Yooook, nerede! Bir deniyorum olmuyor, iki deniyorum karakter kayıp düşüyor, üç, dört, beş derken… Böyle yarım saat uğraşıyorum, bir türlü zıplayamıyorum o borunun üzerine! Hırs yapıp bilendikçe daha da olmuyor hatta. Artık nasıl öfkeden köpürdüysem Burcu duyup geliyor, "N'oldu, niye klavyeni kemiriyorsun?" diye soruyor. Anlatıyorum mevzuyu, "Sinir yapmışsın sen iyice, çekil kenara bir de ben deneyeyim" diyor. O sırada arkadaşlardan birisi "Bir de atlıyormuş ha!" diye gülüyor.

…Ve Burcu ilk seferde atlıyor. Benim yarım saat beceremediğim şeyi tak diye geçiveriyor. Ben kendi beceriksizliğime homurdanarak bilgisayarın başına geçerken "Aman dikkat et de düşme" diye de dalga geçiyor hatta. Gerçekten de düşerim de geri çıkamam diye ödüm patlayarak dikkatlice gidip datacron'u aldım ve sanırım çok uzun bir süre de o boruların olduğu tarafa uğramadım bir daha. Ta ki yıllar sonra oyuna en baştan, yeni bir karakterle başlayana kadar...

Mekânı tekrar elimle koymuş gibi buldum. Bir yandan içimden "Burcu'yu çağırsam mı acaba yine geçemezsem?" düşüncesi de geçti, yalan yok, ama bu sefer hırs yapmadığımdan mıdır nedir, ben de tek seferde atlayabildim oraya. Demek ki olayın suçlusu benim hırs yapıp klavyeyi kemirmemmiş, sakin sakin yapınca gayet kolaymış oysa… ■ CAN



CAN ARABACI

Sizce de artık bu oyunu yeniden yapmanın vakti gelmedi mi?

Kendimi her ne kadar eski ve köklü bir oyuncu saysam da oyunculuk kariyerimde çok eksik olan bir dönem var ne yazık ki: Playstation 2 dönemi. Benim böyle evde başına kurulup *Crash Bandicoot* oynayabileceğim, *Shadow of the Colossus, God of War* gibi klasikleri hatmedebileceğim bir Playstation 2'm olmadı ne yazık ki. Ha, sonra bir şekilde gerek Remaster gerekse de PSP'ye falan çıkan sürümleriyle arayı kapattım. Ama şu an yazdığım söz konusu oyun var ya, onun ne Remaster'ı ne de başka bir sürümü çıktı; tamamen Playstation 2'ye özel kaldı. (Xbox'a da çıkmıştı aslında ama benim hatıralarımda PS2'ye özel) Ve ne şanstır ki, ben diğerlerini hiç oynayamamış olsam da bu oyunu oynamak için bir dönemimi internet kafe köşelerinde harcadım; üstelik pişman da değilim.

Bundan aşağı yukarı 20 sene önce biz The Two Towers'ın sinemalara gelmesini içimiz içimize sığmayarak beklerken kucağımıza bu oyun düşmüştü önce. O zamanlar şimdiki gibi canımız istediğinde yeni çıkacak filmlerin 35 farklı fragmanını izlemek mümkün olmuyordu. Haliyle filmden birkaç ay önce çıkan bu oyunun filmden özel sahneler içeriyor olması benim gibi o Reqiuem for a Dream müzikli fragmanı artık ezberlemiş bünyeler için bir nimetti adeta. Ya gerçi kimi kandırıyorum, sırf filmden sahneler olması mı nimetti? Oyun da adeta bir Yüzüklerin Efendisi hayranının rüyasıydı.

Adı The Two Towers olmasına rağmen aslında Fellowship of the Ring'den de bolca besleniyordu oyun. Mesela açılış sahnesi doğrudan o ilk filmin başında gördüğümüz insan ve elf birliğinin Sauron'a karşı duruşuydu. Isildur olarak orkları biçip sonrasında da Sauron'la karşı karşıya gelirken Howard Shore'un destansı müziklerinin de etkisiyle oyuna kaptırmamak mümkün değildi. Sonrasında doğrudan Fırtınatepesi'ne atlıyordu oyun, Nazgûl'lerin elinden Frodo ve hobbitleri kurtarmak için dövüşüyorduk. Derken Moria, Amon Hen falan derken hop diye ikinci filme atlıyordu hikâye. Oradan da Miğfer Dibi'ndeki efsane savaşa kadar durmak bilmiyordu zaten.

Bu arada giriş bölümünde Isildur olarak oynuyoruz dedim ama sonrasında oyun bize üç farklı karakterden birini seçme şansı veriyordu: Gimli, Legolas ve Aragorn. Her birinin farklı yetenekleri, oynanış stilleri vardı tabii. Orklar arasında dans edip şov yaptıkça tecrübe kazanıp yeni yeni beceriler açıyorduk. Üzerine bir de yanınıza katabileceğiniz bir arkadaşınız varsa Co-Op oynamak mümkündü -ki gerçekten büyük keyifti. Hele Miğfer Dibi sekansında "DUVARA MERDİVEN DAYADILAR, KOŞ İTTİR!!! ÇABUK!!!!" diye yanımdakilere az bağırmamışımdır.



Hadi sinematik hikâye kısımlarını 10 kere bitirdiniz bizim gibi (çünkü o zamanlar şimdi ki gibi oynanmayı bekleyen 50 tane oyunumuz yoktu, tek bir oyunun suyunu aylarca, hatta bazen yıllarca çıkartırdık) işiniz bitti mi sanıyorsunuz? Oynayanı terleten Orthanc kulesinden haberiniz yok herhalde? 20 kattan oluşan kule her katta gittikçe zorlaşıyordu. Başta tek tük orklarla dövüşürken bir yerden sonra bir avuç ork, okçular ve hatta troller falan giriyordu işin içine. Biz de artık nasıl gaza geldiysek kendi aramızda yarışmasını kurduyduk resmen, okulda arkadaşlarla "Dün 17. kata kadar çıktım, bugün çıkışta gidip bitiricem kesin" diye gazlıyorduk birbirimizi. Sırf bu mücadele yüzünden çok sağlam para kazandırdık muhtemelen o internet kafeye de… Eğer 20 katı da bitirebilirseniz Saruman çıkıp "Ya sen kim kolcu köpek ki beni yeneceksin?" deyip (çünkü ben Aragorn'u seçiyordum hep, tamam mı?) kaçıyordu. Ödül olarak da Isildur olarak oynama seçeneği açılıyordu. (Hareketleri falan Aragorn'un aynısıydı ama "Bak, Isildur'u açtım heheh" demenin prestiji de başkaydı şimdi)

Kendine has bir kitle yakalamış olmasına ve üçüncü film için de benzer şekilde çıkan bir devam oyunu olmasına rağmen ne yazık ki ne devamı ne de işte başta da dediğim gibi Remaster/Remake sürümü gelmedi. Ha, EA'in diğer The Lord of the Rings oyunları gibi lisans limbosuna düşmüş olma ihtimali de yüksek tabii ama durup düşününce şu oyunun 5 yıl önce çıkan ve hâlâ taş gibi oynanabilen *Horizon: Zero Dawn*'dan çok daha fazla yenilenmeyi hak ediyor olduğu da bir gerçek şimdi…




NEDEN EFSANE OLDU?

"Film Oyunu" Olarak Örnek Alınasıydı

O zamanlar uyarlama oyunların hep fiyasko olduğu dönemde bu önemliydi bakın. Yüzüklerin Efendisi yeni yeni popüler olmaya başlamışken çıkan ilk büyük oyun olmasının da payı büyük tabii. Bu kadar büyük bir filme dair ilk görüntülerin oyunun içine sıkıştırılmış olması da sıkı hayranlar için müthiş bir kıyaktı. Düşünsenize bugün heyecanla beklediğiniz bir filmin özel görüntülerinin sadece oyunda önceden izlenebildiğini… Birilerinin tutup da Youtube'a falan koyma şansı da yoktu o görüntüleri, o yüzden daha özel hissettiriyordu. Ayrıca filme dair bir ton bonus içeriğe de sahipti. Oyuncularla röportajlar, sahne arkası ve yapım aşaması videolarıyla ağzına kadar doluydu.

Oynanışı Efsaneydi

Sinematikliği falan çok iyi, çok hoş da oynanışı çekilmez olsa bu kadar efsane olabilir miydi? Sanmıyorum. Üç karakter de kendine has, eğlenceli özelliklere sahipti. Legolas çevik ve hızlıydı, düşmanlarını oka dizdiği gibi çift bıçağıyla aralarına girdi mi doğruyordu direkt. Gimli hantal ama koydu mu oturtan bir karakterdi, haliyle alışması biraz daha zaman alıyordu. Aragorn ise tam ikisinin ortasındaydı, düşmanların hamlelerini bloklayıp karşı saldırıda bulunması falan keyifliydi. Bir de bütün bunları iki kişi birlikte oynamak, yaptığınız komboların ve hareketlerin derecelendirilmesi derken… Ya bakın anlattıkça canım çekiyor, olsa da yine oynasam keşke!

Aksiyon / Co-Op Türünün Öncülerinden Oldu

Sonradan ne yazık ki unutulsa da bir dönemin en keyif aldığım oyunlarının öncüsüydü The Two Towers. İlk anmamız gereken tabii ki devam filmi/oyunu olan Return of the King. Gandalf ve hobbitlerin de eklenmesiyle karakter yelpazesinin genişlemesi ve efsane seriyi sonlandırmasıyla o da önemli bir konumda yer alıyordu. Üstelik bu sefer PC'lere de teşrif etmesiyle beni internet kafelerin pençesinden kurtarması da büyük bir olaydı. (Kontrolleri felaketti ama ona da göğüs gerdik) Bu ekolün bir diğer mühim takipçisi yine TTT'ı yapan Stormfront'un yaptığı ve aynı formülü izlediği *Forgotten Realms: Demon Stone*'du. Ona da bir başka Son Jeton hikâyesinde değiniriz artık…

MEDYA

FİLM // DİZİ // KİTAP // ALBÜM

GHOSTBUSTERS



Yani bunu benim jenerasyonumdan izlemeyen kimse yoktur sanıyorum ki. Öte yandan mesela bunca yıldır kendim çift haneli sayılarda izlemişken kardeşime izletmemiş olduğumu dehşetle fark ettim birkaç ay önce. Önce "Mümkün değil ya, nasıl izletmemiş olabilirim?!?" dedikten sonra bu ayıbı kapatmak için açıp izlettim hemen tabii ki.

1984 çıkışlı film teknik olarak benden bile yaşlı. Ama bugün bile nice günümüz filmine taş çıkartacak işlenişe, esprilere ve konuya sahip. Üç eksantrik parapsikoloji uzmanının New York'un göbeğinde paranormal araştırmalarına fonlama bulamayınca hayalet avlamaya başlayışını konu alıyor. Başta herkes tarafından dalga konusu olurlarken çok geçmeden mevzu Sümer tanrılarının dünyaya gelme çabalarına kadar bağlanıyor zaten. Siz de filmin başından ağzınız kulaklarınızda, "Who you gonna call?" diye mırıldanarak ayrılıyorsunuz tabii.

İkinci filmi de çok keyiflidir, 2016 filminden ekseriyetle uzak durun, bilgisayar oyunu adeta hiç kavuşamadığımız üçüncü film kıvamındadır, mutlaka oynayın; Afterlife'sa eldeki imkanlarla "eh işte"dir. O yüzden ilk filmi izlemediyseniz kıymetini bilin, keyfini çıkarta çıkarta izleyin. Ha, bu arada biri size "Sen bir tanrı mısın?" diye sorarsa "Evet" deyin… ■ **CAN**

VIPER

Biz buraya genelde güzel şeyler yazıyoruz ama madem maksat dedelik, çocukluğuma damga vurmuş über çöp bir diziden bahsetmesem olmaz diye düşünüyorum… Adı Viper, o adın kaynağı da yıllardır araba listesinde bulunmadığı yarış oyunlarını oynamayı reddettiğim, sekiz litrelik devasa alüminyum motoruyla efsane Amerikan arabası Dodge Viper. Çocukluğuma inebildiğim kadar indiğimde bulduğum şey ahanda bu berbat dizi. 29.5 senelik hayatıma dair hatırlayabildiğim en erken şeylerden bir tanesi, Defender moduna geçtiğinde EMP atmaktan, hologram yaratmaya, kanca fırlatmaktan Hovercraft'a, hatta 4x4'e dönüşmeye kadar her şeyi yapan bu teknoloji harikası araç ve onu kullanabilecek direksiyon becerisine sahip yegâne sürücüsü Michael Payton. Hem de Payton'ı kim oynuyor biliyor musunuz? Biricik Max Payne'imiz James McCaffrey!

1992'de yollara çıkan ve gelmiş geçmiş en karakterli, en analog, sürmesi de en tehlikeli arabalardan biri olan Dodge Viper'ın, 1994 senesinde bir nevi araba reklamı olarak televizyon ekranlarında boy gösteren dizisiydi Viper. Metro City adında kurgusal bir şehirde geçiyordu. The Outfit isimli bir suç örgütünün gemi azıya alması ve polislerin başa çıkamayacağı kadar güçlenmesi neticesinde Viper Project yürürlüğe sokuluyor, dönüşken aracımız yollara salınıyor ve direksiyonuna da hafızasını kaybetmiş eski bir suçlu olan Payton geçiriliyordu. Bizde yayınlandığında ben 4-5 yaşlarında olsam gerek, ATV'de asla kaçırmıyordum. Şu gün şu yaşımda hala bir Dodge Viper sapığı olmamın, aracın Lamborghini yapımı 10 silindir motor sesini duyduğunda tüylerimin diken diken olmasının sebebidir. Şu araçtan yolda bir tane görsem, gürültüsünü canlı canlı bir kere duysam gözüm açık gitmeyecek ama bizim Nişantaşı zenginleri ya Porsche ya Ferrari!

Neyse Piksel Medya yazalım diye geldik yine zenginlere kızdık gidiyoruz, öhö öhö… ■ **ONUR**







WALTER MILLER JR.

LEIBOWITZ İÇİN BİR İLAHİ

Amerikan edebiyatını varlığıyla şereflendirmiş en güzide post-apokaliptik romanlardan bir tanesi olan 1959 basımlı Leibowitz İçin Bir İlahi gerçekten özel bir kitap. Yazarı Walter Miller Jr.'ın ilham kaynağı İkinci Dünya Savaşı sırasında başına gelen bir olay; Walter Miller Junior, 1944 yılında İtalya'da, düşman birliklerine ev sahipliği yaptığı düşünülen bir kilisenin bombalanmasında görev alıyor. Yeryüzündeki en eski Hristiyan kilisesi olduğu söylenen 6. yüzyıldan kalma bu tarihi yapının yok oluşuna tanıklığın yanında yardım da etmek, Miller için travmatik bir tecrübe oluyor ve iki şeye yol açıyor: Birincisi yazarın savaştan sonra Katolik olması, ikincisi ise Leibowitz İçin Bir İlahi'yi yazması.

Kitap bizi, sağ kalanların "Alev Seli" olarak andığı nükleer bir felaket sonucunda yok olan medeniyetin yeniden kuruluş aşamasındaki üç farklı döneme götürüyor. Her zaman atlamasında aynı manastıra dönüp, onun etrafındaki olaylardan kesitler sunduğu için dini alt metni kuvvetli bir kitap ve Miller Junior'ın çözemeyerek hayatına son verdiği iç çekişmelerin yansımalarını bünyesinde barındırıyor. Dilinin güzelliğine ek olarak çok önemli bir özelliği daha var: Çok sevdiğimiz Fallout'un birincil ilham kaynaklarından bir tanesi olması. Post-nükleer sahnesi bir yana hikâyenin etrafında döndüğü manastır, savaş öncesi medeniyetten kalma bilgi ve teknolojileri insanlığın onlar için hazır olacağı güne dek saklamayı kendine görev edinmiş. Yani Brotherhood of Steel'in ilham kaynağı ne bilmiyorduysanız, artık biliyorsunuz 😊 Edebiyatı kuvvetli bir bilimkurgu romanı okumak isteyenlere canı gönülden tavsiye edebileceğim, akıllara kazanın türden bir kitap. ■ ONUR



ICED EARTH

HORROR SHOW

Madem Meddya tarafında Cadılar Bayramı ve korku temalı gittik, son olarak buraya da sıçramasın mı konsept? Ee, sıçradı haliyle. Horror Show, Iced Earth'ün 2001 çıkışlı ve adından da tahmin edebileceğiniz üzere tamamen korku ikonları ve klasik canavar filmlerini konu alan bir power/thrash metal albümüydü. Benim de favorilerimden biridir aynı zamanda.

Konseptinin de hakkını sonuna kadar veren bir albümdü Horror Show. Bakın şarkı listesini şöyle bir sayıyorum size: Wolf, Damien, Jack (the Ripper olan), Im-Ho-Tep (Pharaoh's Curse), Jekyll & Hyde, Dragon's Child, Transylvania (Iron Maiden cover'ı bu), Frankenstein, Dracula, The Phantom Opera Ghost… Nasıl, hepsi tanıdık isimler değil mi? Bir tek Ghost of Freedom, Matt Barlow'un kendi yarattığı bir konseptten esinlenilmiş -ki o da müzikal anlamda da albümün kalanından oldukça farklı bir hava taşıyor zaten. Geri kalanların hepsi klasik canavar hikâyelerini genellikle onların ağzından anlatan bir konsept işliyor. Ama özellikle bunca şarkı ve canavar arasından bir tanesinin üzerinde duracak olursam o da kesinlikle Dracula olur. Hem yumuşak girip çok geçmeden tempoyu yükselten müzikte hem de Barlow'un vokallerinde Dracula'nın isyanını ve dönüşümünü sonuna kadar hissetmemek mümkün değil. Tam açıp Cadılar Bayramı'nda dinlenecek albüm sahiden de. ■ CAN

Oyungezer
SAYI: 181 - 2022/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
Kıvanç Güven, kivanc@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.net
Oğuz Erdoğan, oguz@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.net
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net

Katkıda Bulunanlar
Cankut Canlı

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

182

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: THE DEVIL IN ME

ARALIK'TA OYUNGEZER'DE


HOTEL


OGZ
www.oyungezer.com.tr